





PlayStation 2

PlayStation®

Revista Oficial España

137 ★ JUNIO 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

EXCLUSIVA

CRYSIS 3

La presa se convierte en cazador

PS3 PlayStation 3

¡5 JUEGAZOS A EXAMEN!

MAX PAYNE 3
DRAGON'S DOGMA
SORCERY
RESISTANCE BURNING SKIES
DIRT SHOWDOWN

REPORTAJE
JUGAR los SENTIMIENTOS

DISHONORED
Memorias de un pasado imposible

GRUPO ZETA

8 420565 092005 00137

Y además... Call Of Duty: Black Ops II ★ UEFA Euro 2012 ★ Prototype 2 ★ Spec Ops: The Line ★ Ghost Recon: Future Soldier
Lollipop Chainsaw ★ Gravity Rush ★ Sniper Elite V2 ★ Starhawk ★ Mortal Kombat ★ Disgaea 3: Absence Of Detention...


DiRT
SHOWDOWN
"UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO DE POLVO, QUEROSENO Y CHISPAS"
3DJuegos.com
A LA VENTA 25 DE MAYO
DIRTGAME .COM
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD
STEAM
codemasters
© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT SHOWDOWN"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, MARÍA EMEGÉ, BRUNO LOUVIERS, SARA CERRADA RAÚL BARRANTES, SARA BORONDO, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

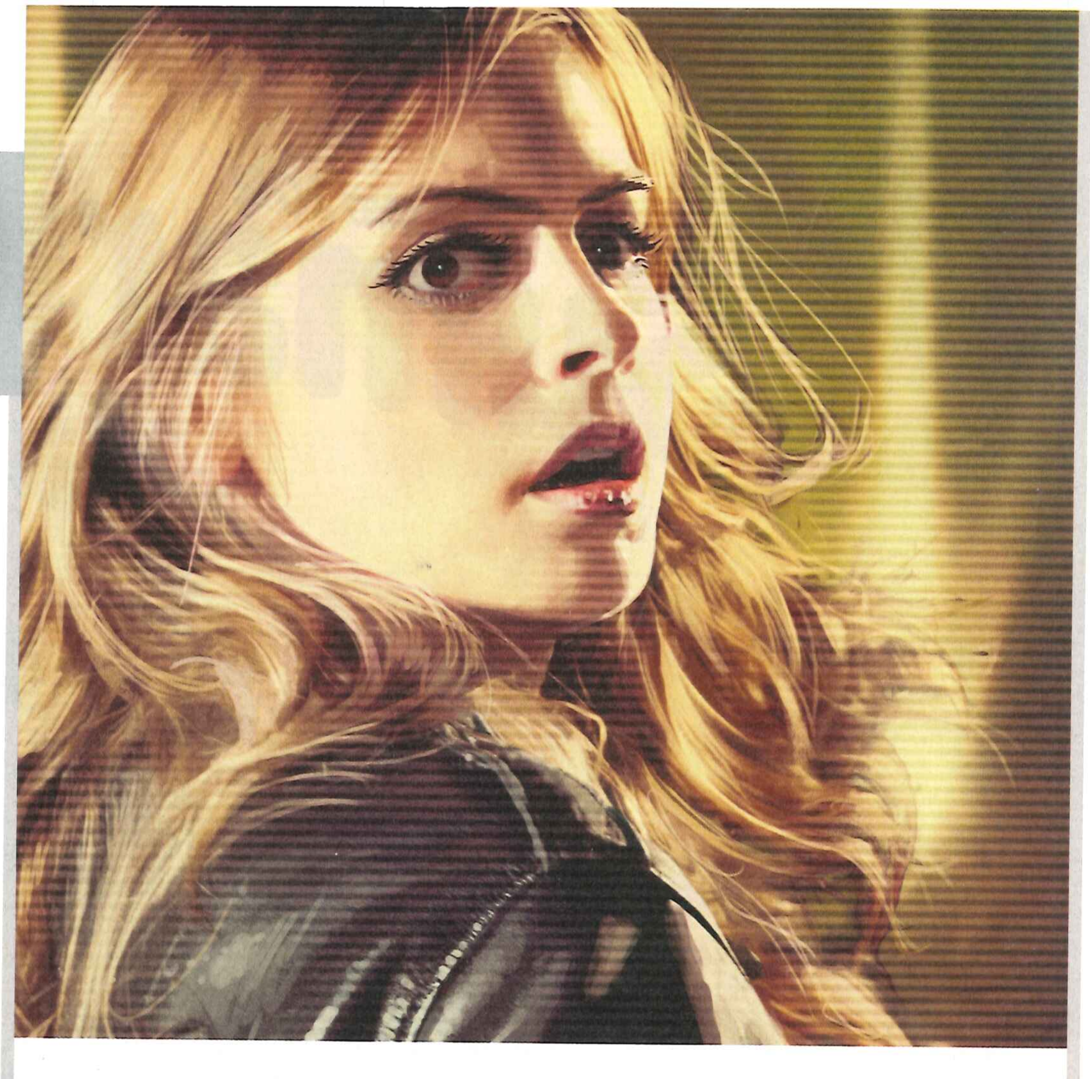
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





¡Por allí sopla!

Es fácil saber la dirección a seguir. El E3 está cerca y para rendirle un merecido homenaje algunos de los grandes del año comienzan a hacer acto de presencia. No es un año que se haya caracterizado por el número de lanzamientos, algo lógico por cierto, y aunque hemos gozado con algunas maravillas ya, se echaban en falta esos títulos que definen una etapa, bombazos de la talla de Max Payne 3 o Dragon's Dogma, y el necesario reverdecimiento de los brotes de PS Vita, ligeramente desaparecida tras el tremendo aluvión inicial de títulos. Es un gran placer ver desfilar por su pantalla promesas hechas realidad como el nuevo Resistance, esa maravillosa locura llamada Gravity Rush o el inimitable Mortal Kombat. Y para que el E3 no os pille de nuevas, nada mejor que una buena exclusiva del aún lejano Crysis 3 y los necesarios avances de esas cosas que nos volverán a todos locos un poquito más adelante, con especial mención para Dishonored. Por cierto, aquellos que se toman esto muy en serio no deberían perderse nuestro reportaje sobre sentimientos y videojuegos.



Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Encontrar accesorios y periféricos de calidad cada vez es más difícil.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Por fin he conseguido una PSPgo de alabastro, ¡y solo por 12.000 €!»
Mi juego favorito
Gravity Rush



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Hablar de sentimientos y doblajes me ha recordado mi etapa de actriz.»
Mi juego favorito
Sorcery



Pedro «John Tones» Berruezo
«Encarnar a un policía con el hígado hecho puré me ha hecho un hombre.»
Mi juego favorito
Max Payne 3

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Se busca tutorial para compatibilizar los dragones con el amor.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma



Lucía «Lucky» Perdomo
«Qué Londres ni qué nada. Lo de Kratos sí que va a ser Olímpico...»
Mi juego favorito
CDZ: Batalla Por El Santuario



Javier «De Lúcar» Bautista
«En cada colisión, pierdo y gano algo, y lo que de mí queda sigue acelerando.»
Mi juego favorito
DiRT Showdown



María Emegé
«Quiero un juego con Joss Whedon como protagonista, es un héroe.»
Mi juego favorito
Sniper Elite V2



★ 137 Junio 2012 Sumario

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



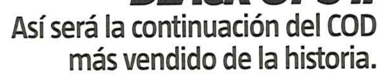
Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

22 CRYSIS 3

Crytek logra la fusión perfecta de las dos anteriores entregas y lo eleva a la enésima potencia gráficamente. Te contamos cómo revolucionará el género, de nuevo.



10 CALL OF DUTY: BLACK OPS II



Así será la continuación del COD más vendido de la historia.

PlayStation
Revista Oficial - España

32 JUEGOS CON SENTIMIENTOS
Te contamos qué hay detrás de esos juegos que consiguen emocionarnos.

88 ZONA VIP
GEORGINA
Entre videojuegos y notas musicales está la cantante de «Rara».

42 MAX PAYNE 3
ckstar firma uno de s mejores shooters, no solo del año, sino la historia de ayStation 3.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

6 God Of War: Ascension
8 Hitman Sniper Challenge
10 Call Of Duty: Black Ops II
12 Spec Ops: The Line

PS STORE 16
ANALIZAMOS LOS MEJORES LANZAMIENTOS

16 UEFA Euro 2012
18 Datura
20 Awesomenauts
21 Skullgirls

REPORTAJES 24
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

24 Crysis 3
32 Videojuegos con sentimiento
36 Dishonored

TEST 42
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

42 PS3 Max Payne 3
48 PS Vita Resistance: Burning Skies
52 PS3 Dragon's Dogma
56 PS3 Sorcery
60 PS3 Prototype 2
64 PS3 DiRT Showdown
64 PS3 Tiger Woods PGA Tour 13
68 PS3 Starhawk
70 PS Vita Mortal Kombat
73 PS3 Sniper Elite V2
74 PS Vita Disgaea 3: AOD

VERSIÓN BETA 76
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

76 PS3 Lollipop Chainsaw
78 PS3 Ghost Recon: Future Soldier
80 PS Vita Gravity Rush

CONSULTORIO Y BUZÓN 82

TOPS 84

PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

88 Zona VIP: Georgina
90 DVD/Blu-ray
92 Cine
93 Universos Alternativos
94 Moda
96 Tecno
98 Despedida y Cierre



76 LOLLIPOP CHAINSAW
Un soplo de aire fresco -y sexy- al género zombi.

52 DRAGON'S DOGMA
Acción y rol como nunca antes habías experimentado.

36 DISHONORED
¿Ambientación neovictoriana? ¿Acción steampunk? Las reglas han cambiado.









Todo lo que necesitas para estar a la última



Este espectacular cíclope reinará en uno de los niveles multijugador del título, en uno de los muchos escenarios dinámicos de los que se compondrá el juego.



GOD OF WAR ASCENSION

Todo héroe tiene sus orígenes, y ahora no estará solo

A Kratos se le esperaba, y **Sony Santa Mónica** ha vuelto a la serie con ***God Of War: Ascension***, un título a modo de precuela de la serie que nos va a contar la vida de Kratos desde sus comienzos en un título que incluirá como gran reclamo el modo multijugador. Aunque el modo para un jugador no ha sido aún presentado, sí que sabemos que la historia profundizará en el origen del héroe, de nuevo con la mitología griega como conductora del argumento. Sus creadores han asegurado que la historia seguirá las mismas premisas de las anteriores entregas. Lo que sí han presentado ha sido el modo multijugador. **Sony Santa Mónica** ha apostado por incluir en el título hasta cuatro modos multijugador con soporte de 2 a 8 usuarios, tanto On-line como Off-line. En este modo varios jugadores podrán enfrentarse tanto de forma cooperativa como competitiva usando distintos espartanos en escenarios dinámicos, como este, con un cíclope al fondo. Aunque no hay confirmación sobre los modos disponibles, sí que se ha visto un *Deathmatch* por equipos. La gloria que consigamos en este modo podrá usarse para desbloquear habilidades, armaduras y avatares que podremos usar en el modo principal. El regreso de Kratos no sucederá hasta 2013 en **PlayStation 3**.



ARRANCA LA BETA DE LITTLE BIG PLANET PARA PS VITA

Sony ha abierto el plazo de inscripción para la *beta* del debut de Sackboy en PS Vita. Solo tendrás que acceder con tu cuenta de **Sony Entertainment Network** a la página oficial y completar el registro. En los próximos días **Sony** dará la fecha definitiva para el comienzo de la *beta* del ***LittleBigPlanet*** portátil.



RESISTANCE TRILOGY

Sony ha confirmado que pronto van a lanzar un recopilatorio sobre *Resistance*, que incluirá las tres entregas aparecidas hasta ahora en **PS3**. Será una buena oportunidad para disfrutar de toda la serie de uno de los mejores FPS del mercado en un recopilatorio que se espera para la segunda quincena de mayo.



LA PS3 DE LA SELECCIÓN

Con ocasión de la Eurocopa, **Sony** lanzará un modelo rojo de **PS3** de 320 GB que irá acompañada de dos *DualShock 3* del mismo color y de una caja personalizada de la Selección Española. Estará disponible el 26 de mayo por 299 €, y limitada a 10.000 unidades.

Cuando sea el momento oportuno, podremos acabar con el temible cíclope en una escena no apta para estómagos sensibles.

Los escenarios multijugador contarán con distintas alturas y con zonas de plataformas.

News



Vista de lince para un buen asesino.

Se requerirá buen pulso y precisión innata.

HITMAN Sniper Challenge



IO Interactive recompensará a los usuarios que reserven el esperado *Hitman: Absolution* con un videojuego gratuito de descarga digital llamado ***Hitman: Sniper Challenge***. Actuará a modo de juego independiente donde tomaremos control del Agente 47 armado con un rifle francotirador *Kazo TRG*. Nuestra misión es la de eliminar desde una azotea a Richard Strong Jr., director de *Stallion Armaments*. Las mejoras que consigamos para nuestro rifle de francotirador estarán disponibles también en *Hitman: Absolution*. Esta pequeña misión soportará clasificación On-line para poder compararnos con otros usuarios del mundo. Las reservas de *Hitman: Absolution* se han habilitado desde el 15 de mayo, momento a partir del que podremos disfrutar de este ***Sniper Challenge***. *Hitman: Absolution* saldrá al mercado el 20 de noviembre en **PlayStation 3**.

Las estrellas de PLAYSTATION se miden el lomo







PlayStation Battle Royale es la respuesta de **Sony C.E.** al exitoso *Smash Bros* de Nintendo. **SuperBot Entertainment**, estudio de nueva creación, es el equipo encargado de dar forma a un videojuego donde los personajes más carismáticos de **Sony** librarán desternillantes y apasionantes batallas con la diversión por bandera. Los combates serán de hasta cuatro usuarios en distintas arenas dinámicas, ambientadas en las franquicias de **Sony**. Con el salto y tres botones para ataques, podrán encadenarse multitud de acciones, incluidos super ataques. De momento están confirmados personajes como Sly Cooper, Kratos, Parappa The Rapper, Mael Radec, Sweet Tooth y Fat Princess, pero habrá muchos más. Esta divertida propuesta saldrá este 2012 en **PlayStation 3**.



007 LEGENDS

Para conmemorar los 50 años del agente secreto James Bond, **Activision** lanzará ***007 Legends*** en **PS3** este año. El título recogerá los mejores momentos de las seis películas más famosas de Bond, incluyendo niveles inspirados en la próxima película *Skyfall*. Además del modo Historia, incluirá las *Mi6 Ops Missions* y un modo multijugador.



TOUR DE FRANCIA 2012

La versión para consola de la edición de este año de Pro Cycling Manager será ***Tour De Francia 2012***. Esta versión pensada para **PlayStation 3** tendrá controles adaptados, y distintas mejoras en la IA. Además se estrenará un modo multijugador para vivir con más pasión toda la magia del ciclismo. Disponible a lo largo del mes de junio en **PS3**.

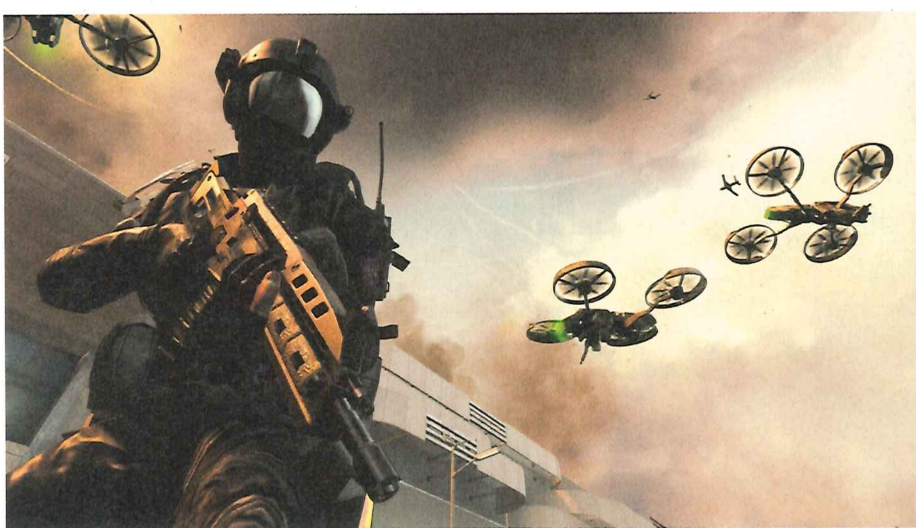


DAWNGUARD: EL NUEVO DLC PARA SKYRIM

Bethesda Softworks seguirá expandiendo la enorme historia de *The Elder Scrolls V: Skyrim* con un nuevo DLC que responde al nombre de ***Dawnguard***. De momento no tenemos detalles sobre de qué tratará este nuevo capítulo, pero a buen seguro que no decepcionará.



La incorporación de drones, tanto terrestres como aéreos, promete cambiar para siempre la mecánica de los Call Of Duty.





Los rumores apuntan a un conflicto entre Estados Unidos y China, por el dominio de las materias primas relacionadas con la tecnología.

Esperemos que los drones aéreos hagan acto de presencia en el multijugador competitivo. Serán la pesadilla de los camperos.



Compañía **Activision**
Programador **Treyarch**
Género **Shooter**

Call Of Duty Black Ops II

Activision y Treyarch nos sorprenden al trasladar la franquicia COD al año 2025

Toda la industria del videojuego asistirá expectante, un año más, al lanzamiento de un nuevo ***Call Of Duty***. Será el próximo 13 de noviembre, y llegará con importantes novedades. La más evidente, el salto temporal hacia un futuro cercano, concretamente al año 2025, en el que conflictos armados ya no solo se dirimen entre hombres sino entre *drones* no tripulados (tanto aéreos como terrestres). Aunque que no se asusten los amantes de la escopeta recortada: la trama (escrita por David. S Goyer) también nos llevará al pasado, hasta principios de los años 80, en plena guerra fría, desde las selvas de Nicaragua a los desiertos de Afganistán. Los niveles ochenteros estarán protagonizados por Alex Mason (el héroe del primer *Black Ops*), y será a su hijo David a quien controlemos en las misiones futuristas. No menos llamativa será la posibilidad de tomar diferentes decisiones durante una misión -que afectarán al resto del juego-, especialmente en las misiones *Strike Force*, integradas dentro de la Campaña del juego. Según han prometido la gente de **Treyarch**, tendremos que pasarnos varias veces el modo central para poder probar todas las operaciones *Strike Force*, lo que aportará a ***Black Ops II*** una rejugabilidad que no ha tenido ninguna campaña de *COD* hasta la fecha. También han garantizado que disfrutaremos de espectaculares gráficos a 60 *fps* (marca de la casa), y para recogijo de los fans, nuevos modos con zombis, para ocho jugadores simultáneos en cooperativo On-line.

Respecto al multijugador competitivo, la piedra angular de todos los *COD*, **Activision** y **Treyarch** no han querido soltar prenda todavía, por lo menos hasta el próximo **E3**. Aunque viendo estas pantallas y la naturaleza de algunas misiones *Strike Force* -en las que guiaremos *drones*-, podemos apostar a que viviremos una auténtica revolución dentro de la franquicia. De momento, ya han triplicado las pre-reservas respecto al primer *Black Ops*. Nemesis



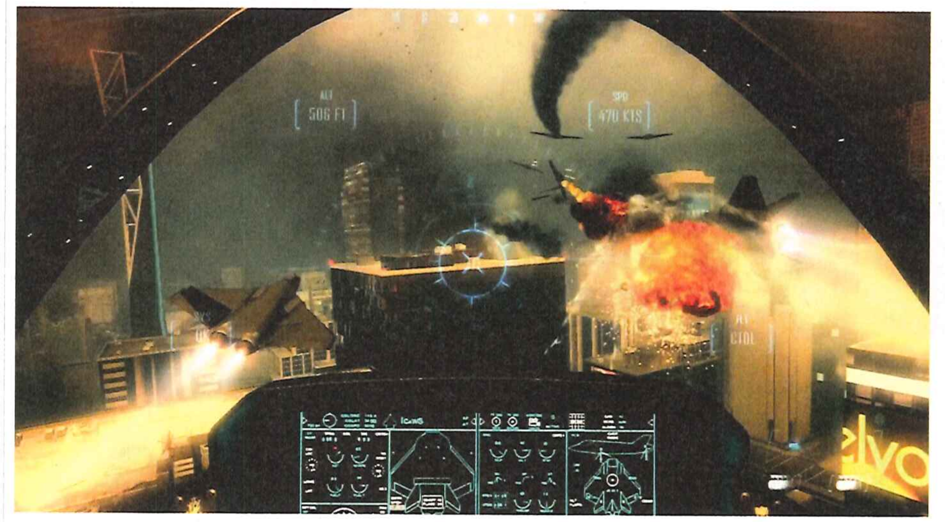


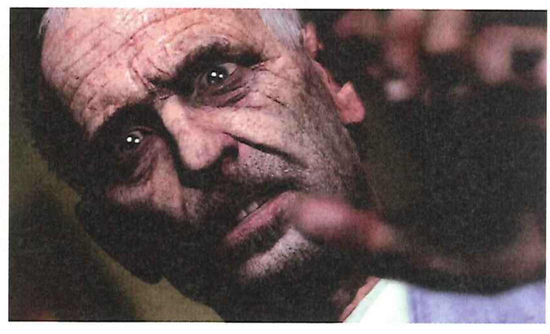






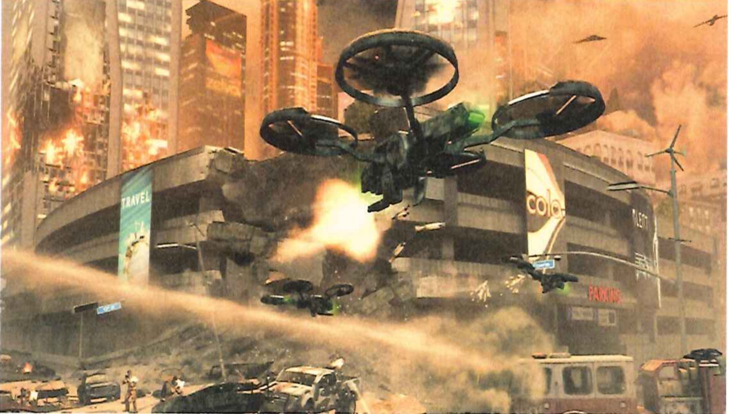
Parte de la trama transcurrirá a principios de los años 80, en escenarios como Nicaragua y Afganistán.

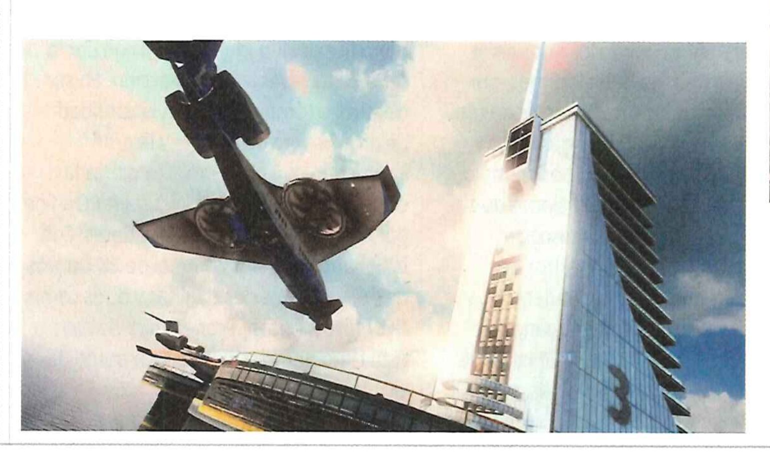




Los rumores apuntan a que este hombre, que ejercerá de narrador del juego, no es otro que Frank Woods, un viejo conocido del primer Black Ops.

LA TRAMA DE LA CAMPAÑA DE BLACK OPS II IRÁ SALTANDO ENTRE PRINCIPIOS DE LOS AÑOS 80, EN LOS QUE CONTROLAREMOS A ALEX MASON, Y EL AÑO 2025, EN EL QUE ENCARNAREMOS A SU HIJO DAVID





David S. Goyer, el guionista de la trilogía Blade y los Batman de Christopher Nolan, vuelve a escribir la trama del juego, como ya hiciera con el anterior Black Ops.





Para acabar con tus enemigos contarás con dos inteligentes compañeros, varias armas a tu disposición y un nivel altísimo de interacción con el escenario.





Tirolinas, cuerdas para hacer rappel, estructuras que se vienen abajo sepultando a los enemigos... La interactividad con el entorno es altísima.

La avanzada inteligencia artificial de los dos soldados que acompañan al protagonista les permitirá comportarse de una forma muy realista.

PS3 PlayStation 3

Compañía
2K Games
Programador
Yager
Género
Shoot'em-up

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

A LA VENTA EL 29 JUNIO

Spec Ops: The Line

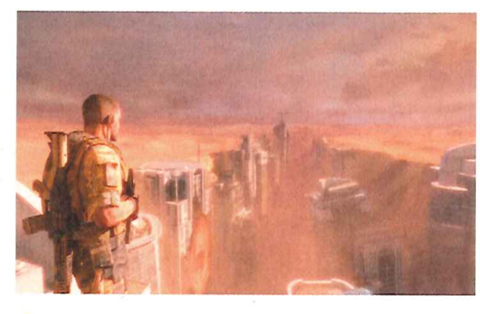
Yager y 2K Games ultiman los detalles de un shooter capaz de desmarcarse del resto

Su planteamiento era típico, casi predecible: grupo de tres *Delta Force* capaces de combinar sus fuerzas, tercera persona, coberturas, modo On-line... Pero tras probar tres niveles del juego, hemos comprobado que ***Spec Ops: The Line*** no pretende ser «uno más» en un mar de *shooters*, y damos fe de que **Yager** y **2K Games** están consiguiendo el objetivo de desmarcarse del resto. Para empezar, su elaborado argumento, en desarrollo durante más de tres años, está a la altura de su espectacular puesta en escena. El protagonista, Martin Walker, acudirá, junto a sus compañeros Lugo y Adams, en la ayuda de civiles atrapados tras una brutal tormenta de arena que ha asolado Dubái... en contra de las órdenes de sus superiores, que les han ordenado retirarse. Y ahí es donde los giros en el argumento (que no desvelaremos, por supuesto), convierten a ***Spec Ops*** en un *shooter* único. Bueno, su argumento y otras muchas cosas, como por ejemplo la posibilidad de tomar decisiones que afectan directamente al transcurso del juego y al apoyo de nuestros dos compañeros, quienes responderán ante el ataque enemigo de manera más natural que la mayoría de las IA de juegos de corte similar. Además, serán capaces de preparar ataques combinados, lanzamiento de granadas cegadoras, etc. de forma totalmente autónoma y sin requerir una implicación excesiva por parte del jugador, bastará con dar la señal para llevar a cabo la acción. En su desarrollo también destaca la cantidad de armamento disponible y la gran interacción con el entorno. La oferta la completará un modo multijugador On-line para un máximo de ocho jugadores. Con la llegada de títulos como el de **2K Games** que ocupa estas dos páginas y otros como *Starhawk* o *Ghost Recon: Future Soldier*, está claro que el género está a punto de vivir una segunda juventud. *Doc*



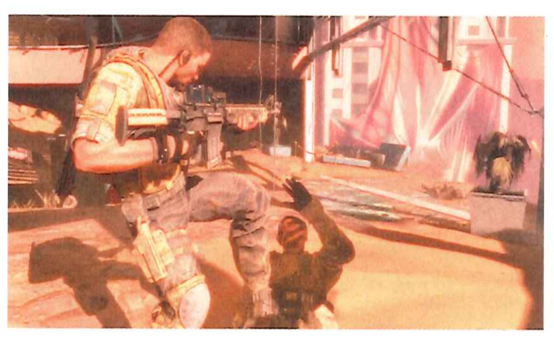






La tormenta de arena más letal de la historia ocultará mucho más que «simplemente» la ciudad de Dubái.

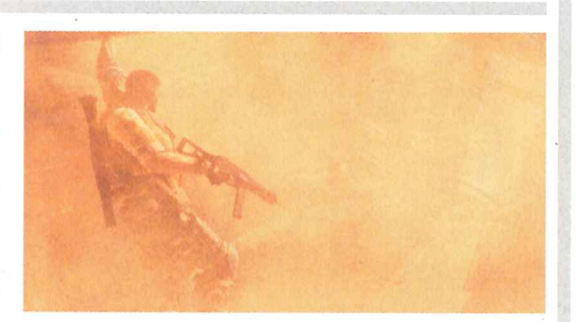




El uso de coberturas resultará vital para salir vivo de la gran mayoría de enfrentamientos con un alto número de enemigos.









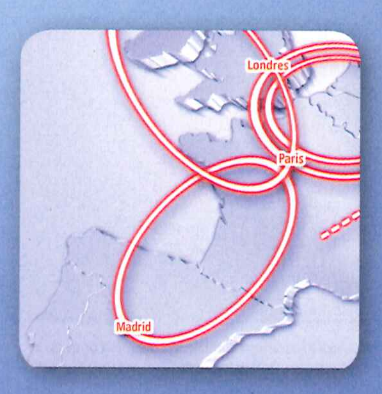


OR EL Nº1

E LA MEJOR CALIDAD!

INNOVACIÓN CONSTANTE

- Más de 275 Gbps de ancho de banda
- 9.000 TB de transferencia de datos mensual
- Más de 70.000 servidores de alto rendimiento funcionando simultáneamente



SOPORTE PROFESIONAL

- Asistencia 24/7 por teléfono y por e-mail
- Más de 1.300 desarrolladores
- Gestión fácil e intuitiva a través del Panel de Control de 1&1
- Entorno ideal para el desarrollo de proyectos



1&1 DUAL AVANZADO



0 € al mes*

1&1 Dual Avanzado 3 meses gratis. Después 4,99 € al mes*

DOMINIO .net



1&1 TIENDA PERFECT



1&1 Tienda Perfect 3 meses gratis. Después 14,99 € al mes*

¡Encuentra más ofertas irresistibles en nuestra web!

1&1

Llámanos al 902 585 111 o visita nuestra web

www.1and1.es



Analizamos los mejores lanzamientos



Elige tu jugador estrella y personaliza la equipación de tu club para recorrer Europa venciendo a todas las selecciones.

19,95 €





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

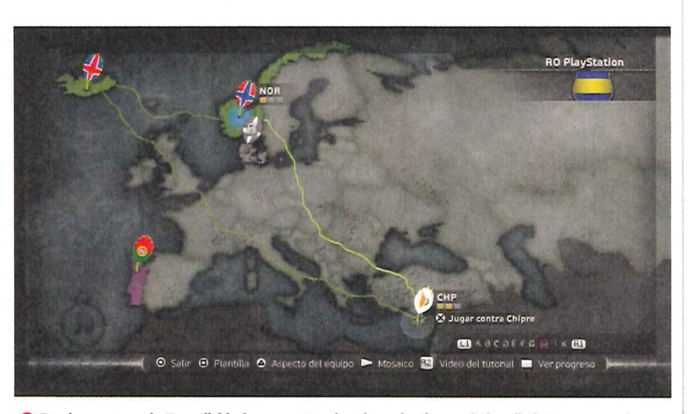


UEFA EURO 2012

PS3

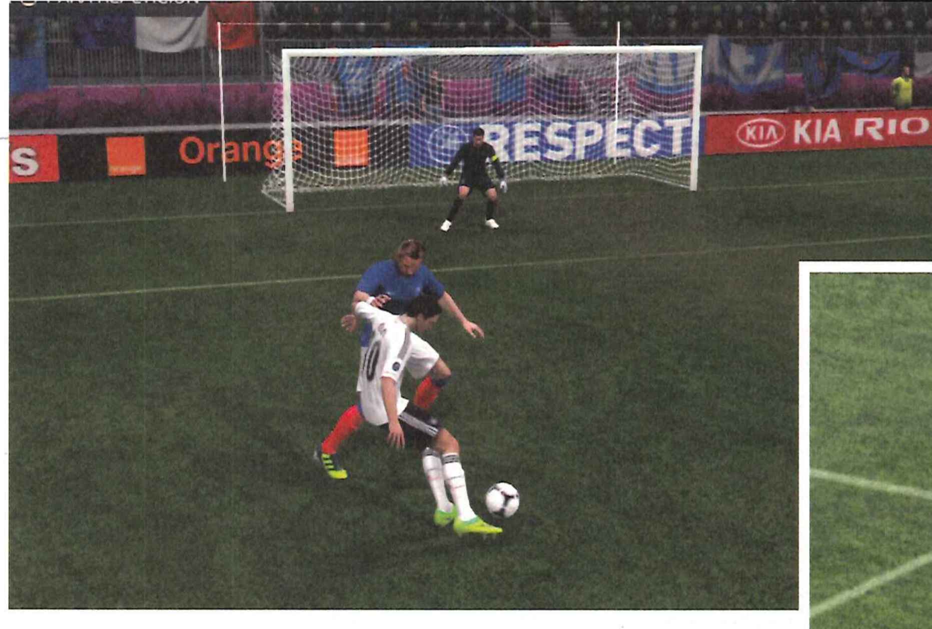
Género **Deportivo**
Compañía **EA Sports**
Desarrollador **EA Sports**
Jugadores x 22
On-line **Sí**
Texto-Doblaje **Castellano**

Con la temporada de clubes ya terminada, toca centrarse en revalidar el cetro Europeo de nuestra selección. Para tan magna tarea, **EA** nos trae el juego oficial de la Eurocopa, en formato descargable esta vez. Como una opción más dentro del menú de *FIFA 12*, podremos acceder a ***UEFA Euro 2012*** (es imprescindible contar con el original) desde donde se nos despliegan varios modos de juego. Podemos desde jugar la competición tal y como ha sido concebida hasta elegir cualquier estado europeo federado y personalizar el torneo a nuestro gusto. **EA Sports** también ha añadido la opción de Retos, donde nos propondrán partidos basados en los resultados reales y que estará disponible una vez empiece la cita de Polonia y Ucrania. Como mayor novedad se incluye el nuevo modo Expedición, que permitirá crear un equipo con los mejores futbolistas del viejo continente. Partimos eligiendo cualquier jugador europeo y con el resto de la plantilla aleatoria iremos retando a todas las selecciones de los distintos grupos de clasificación para fichar miembros de sus plantillas. Además, podemos personalizar nuestra equipación y el nombre del club a nuestro gusto. Jugablemente apenas hay cambios respecto a *FIFA 12*, fuera de algún regate añadido y nuevos comentarios de Lama y Paco González. Sin embargo, el precio de salida es apetecible, especialmente para los forofos del fútbol que quieran disfrutar de toda la emoción de un torneo de selecciones del más alto nivel. *Lloyd*



En el nuevo modo Expedición iremos retando a las selecciones de los distintos grupos de clasificación y fichando a sus jugadores para hacer un equipo invencible.





La jugabilidad es exactamente la misma que en FIFA. Escoge tu nación preferida y hazte campeón de una Eurocopa que promete ser más reñida que nunca.











Sneijder encabeza una Holanda que tiene ganas de revancha. Demuestra a «los orange» que España sigue siendo el referente del fútbol mundial.

EVALUACIÓN

Nos parece acertado que en esta ocasión se haya decidido comercializar la licencia de la Eurocopa por DLC. Con una jugabilidad bastante pulida y los nuevos modos de juego UEFA Euro 2012, es una opción asequible para los forofos del balón.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,6	8,5	8,3	8,4	8,4

Comentarios actualizados y nuevos temas para una banda sonora muy completa.

El modo Expedición y los retos On-line te tendrán ocupado hasta la llegada de FIFA 13.





Analizamos los mejores lanzamientos

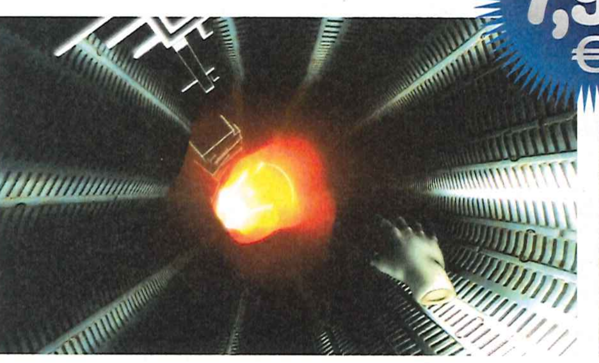


Para acercarte con ciertas garantías a la máquina que lanza pelotas de tenis tendrás que protegerte con este simulacro de escudo y avanzar lentamente. Más adelante te espera un grotesca escena en las trincheras.





7,99 €





Los abedules blancos te permiten obtener conocimiento espiritual del bosque o, lo que es lo mismo, dibujan poco a poco un mapa a medida que pones tu mano con delicadeza sobre ellos. Toca todos y recibirás un trofeo.

DATURA

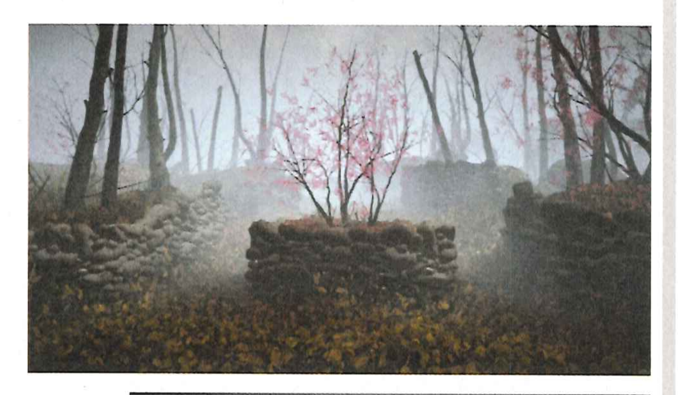
PS3

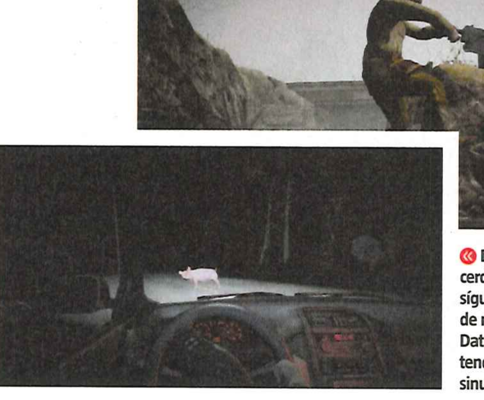


Género **Experiencia mística**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Santa Monica Studio/Plastic**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**



Los creadores de aquella demo técnica llamada *Linger In Shadows* retornan a escena con un nuevo espectáculo alucinógeno, por momentos hermoso, y siempre turbador e inesperado. En parte como la propia planta *Datura* que da nombre al juego: bella y peligrosa, tóxica, propensa al delirio. **Plastic** presenta una experiencia en primera persona diferente a todo lo existente en el catálogo de **PS3**, en la que *PS Move* o *DualShock* en mano (el control es igual de poco preciso) visitaremos un onírico bosque teñido de otoño. Podremos andar, correr, girar, retroceder, mirar el mapa -que completaremos al tocar los abedules- e interactuar con los elementos que nos rodean. Cada vez que completemos un objetivo, como arrancar una corteza de árbol para obtener un pico o hacer sonar una campana para activar un xilófono, por citar un par de ejemplos, seremos transportados, gracias a los efectos tóxicos de la planta *Datura* a situaciones delirantes que nos obligarán a tomar decisiones, ¿qué harías? ¿Atropellar a un cerdo o esquivarle, y ser arrollado por otro vehículo? Este tipo de eventos -y otros más descabellados- con doble final vertebran una aventura de apenas hora y media, y garantizan que completarás, al menos en un par de ocasiones, la nueva experiencia de **Plastic**. Una experiencia de auténtica pesadilla, tanto por las situaciones que propone como por el incómodo y poco intuitivo control de las acciones vía *PS Move/DualShock*. Eso sí, el magnetismo de su apartado gráfico (ese bosque es inolvidable) y la solidez de la banda sonora y efectos de sonido, le otorgan esa aureola de juego maldito que hay que visitar una vez en la vida. *The Elf*





Después de despertar al cerdo a base de piedra fina síguele hacia una especie de madriguera. La planta Datura hará su efecto y tendrás que recorrer esta sinuosa y oscura carretera...

EVALUACIÓN

Datura es una experiencia única, incomparable al resto de títulos de PS Store, que ofrece un arquitectura audiovisual hermosa, intensa, turbadora y artística. Lamentablemente el control es incómodo, poco intuitivo, no es barato y dura hora y media.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,0	7,0	5,5	-	7,0



La recreación del bosque es brillante. Te hará creer que estás soñando.

El control es incómodo con PS Move y con DualShock. Se echa en falta rapidez y precisión.





12
www.pegi.info

SORCERY™

¡EL MANDO PLAYSTATION® MOVE ES TU VARITA MÁGICA!



LAS FUERZAS OSCURAS DE LA REINA DE LAS PESADILLAS AMENAZAN EL REINO Y SOLO TÚ, UN JOVEN APRENDIZ DE HECHICERO, PUEDES APROVECHAR EL VERDADERO PODER DE LA MAGIA PARA SALVARLO.

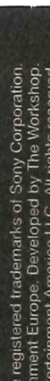
FECHA DE LANZAMIENTO: 24 DE MAYO DE 2012

PS3
PlayStation Move REQUERIDO
SORCERY



PS3
PlayStation 3







Analizamos los mejores lanzamientos



Tu misión es atacar las torretas enemigas y defender las propias. Así de sencillo y así de exigente.

9,99 €



Las 2D favorecen cierta jugabilidad propia de un plataformas, pero no te confundas: Awesomenauts es, ante todo un juego de acción y estrategia, y te conviene pensar antes de actuar.

PS3 PlayStation 3



AWESOMENAUTS



Género
Acción/ estrategia
Compañía
DTP
Desarrollador
Ronimo Games
Jugadores
x6
On-line
Sí
Texto-Doblaje
Castellano

Que nadie se engañe por la brillante *intro* de ***Awesomenauts***, que imita unos vivarachos y ficticios dibujos animados televisivos de sábado por la mañana, o por el colorido y el sentido del humor que respiran sus niveles y sus personajes. ***Awesomenauts*** está muy lejos de ser lo que parece, un sencillo plataformas de aventuras y acción, y se aproxima al -hasta hora inédito en el mundo de las consolas- género de los MOBA. Se trata de una variante de la estrategia en tiempo real cuyas siglas quieren decir *Multiplayer On-line Battle Arena* y que se basa en dos equipos zurrándose e intentando conquistar un territorio enemigo, pero con los jugadores controlando personajes individuales y sin construcción de unidades ni demás tópicos estratégicos. Hasta ahora solo se había visto en PC, y llega a **PS3** convenientemente suavizado, pero manteniendo su ritmo reposado: lanzarse a la batalla a lo loco es contraproducente, ya que morir en un planeta implica volver a la nave nodriza a recuperar salud, y perder unos preciosos segundos en volver a la superficie (a través de un microjuego que permite ganar algo de dinero para mejorar el personaje), además de dejar un precioso botín para el rival. Es solo uno de los muchos detalles que certifican que ***Awesomenauts*** es un juego al que hay que acercarse con precaución y, sobre todo, con intención de dedicarle horas para mejorar los personajes y dominar las estrategias. Te costará, especialmente si no conoces el género, pero si le das tiempo, la brillantez y profundidad del juego de **Ronimo** te acabará conquistando. *John Tones*



A CADA CUAL LO SUYO. Cada personaje de tu equipo tiene unas características únicas. Escoge bien para formar un escuadrón equilibrado y que cubra todas tus necesidades.





EVALUACIÓN

Una sorpresa encapsulada en un género inédito en consola. Exige tiempo, sacrificio y paciencia a la hora de enfrentarse On-line con jugadores mucho más poderosos que tú. Pero persevera y se convertirá en una de las experiencias más originales de tu PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,6	7,4	8,2	7,5	7,3	8,0

Estilo cartoon que se aleja de la parafernalia bélica del género de estrategia.

Solamente incluye tres niveles, que pueden llegar a hacerse un poco escasos.





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

Test

14,99 €

SKULLGIRLS

Skullgirls no es un juego para recién llegados al género de la lucha: hundiendo sus raíces en los clásicos en 2D, con personajes completamente dibujados a mano y que beben de clásicos como el añorado *Darkstalkers* de **Capcom**, exige un esfuerzo sobrehumano por parte del jugador para ser domado, controlado y disfrutado. Pero si lo consigues, tendrás ante ti no solo al juego de lucha en 2D más bonito y disparatado al que se puede jugar en **PS3**, sino también un título profundo, al que dedicar horas y horas y al que solo se le puede poner una pega: tendrás que buscar en Internet el listado de los golpes de cada luchadora. *John Tones*

Género **Lucha** / Compañía **Konami** / Desarrollador **Reverge Labs.**
Jugadores  / On-line **Sí** / Texto **Castellano**

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,2	8,3	7,5	8,0	8,4

Más información en es.playstation.com/vita

Control de Movimiento

Pantalla Táctil

Control Táctil Trasero

Sticks Analógicos

JUEGA CON LAS LEYES DE LA GRAVEDAD. PLAYSTATION®VITA ES OTRO MUNDO.

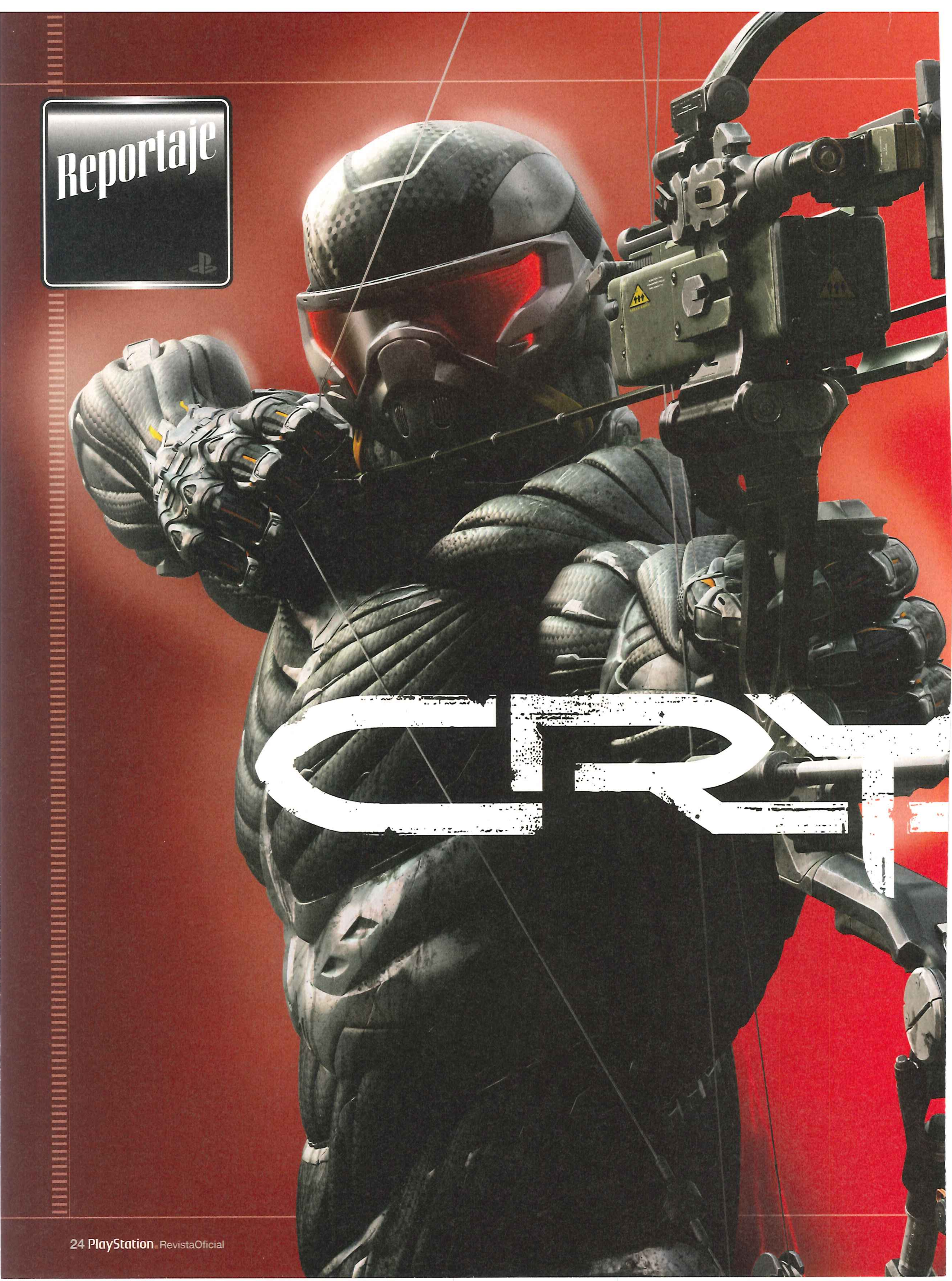
Una joven busca recuperar su pasado en una ciudad que se encuentra bajo el ataque de un misterioso enemigo. Échale una mano con tu PlayStation Vita: toca la pantalla o gírala para desafiar las leyes de la física y siente cómo manejas la gravedad con los dos sticks analógicos. El destino del mundo está en tus manos... una tormenta de gravedad se aproxima.



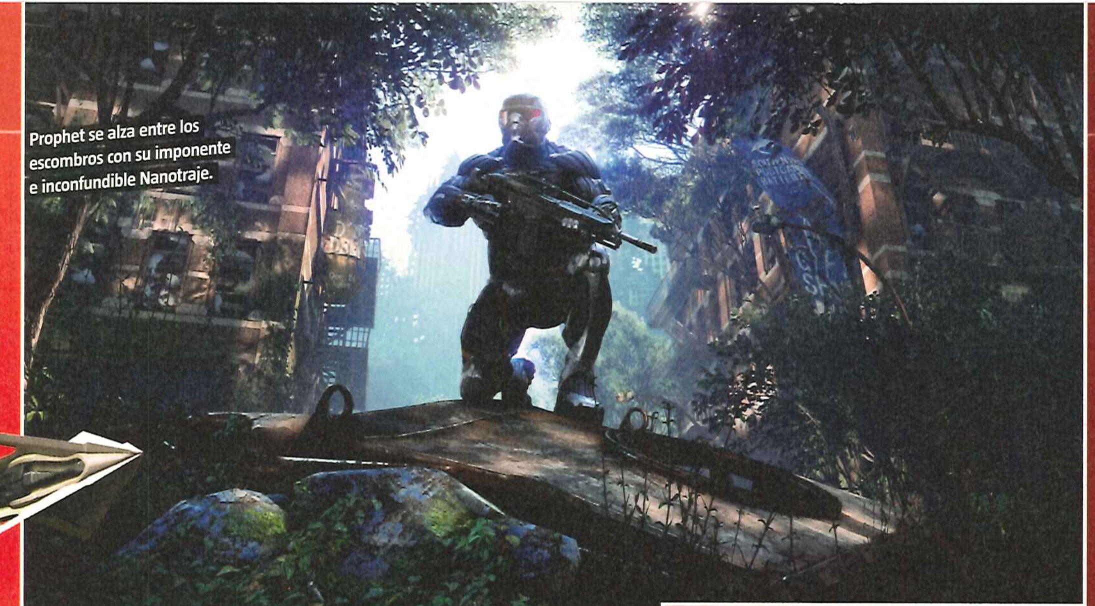


PS VITA

PlayStation®Vita



Reportaje
CRY




Por María Emegé

FÚNDETE CON EL MEDIO. Gracias a la invisibilidad del Nanotraje podremos volver a ser sigilosos y, por consiguiente, mortíferos.



INVASORES. Los Ceph se extienden por más terreno, plagando las áreas de NY de sus prodigios entre lo informático y lo biológico.



PlayStation. EXCLUSIVA







El shooter que revolucionó con su aparición el mercado de los juegos y que enganchó con una segunda entrega por su libertad de acción, dificultad y el novedoso Nanosuit, nos trae una fusión mágica de ambos títulos con mejores gráficos que nunca, superiores incluso a los desarrollados con Frostbite 2.

Nueva York, 2047. Veinte años después de los acontecimientos de *Crysis 2*, juego de 2011, Prophet es de nuevo el protagonista. En esta ocasión, C.E.L.L. (*CryNet Enforcement & Local Logistics*) ha cubierto la ciudad con una cúpula para protegerla de la invasión alienígena. Por desgracia y lejos de ser su objetivo primordial, *Cell Corporation* tiene otros planes para esta cúpula y las creadas paralelamente en otras ciudades: en lugar de proteger a la población de la amenaza de los aliens conocidos como *Ceph*, C.E.L.L. pretende hacerse con la tecnología de estos invasores para (sí, ya se os había ocurrido) dominar el mundo. Así pues, Prophet se tendrá que enfrentar de nuevo a los *Ceph* y al enemigo humano, que en *Crysis 2* le daba caza, en una venganza bien cargada de rabia y novedades.

Dentro de Nueva York encontramos la *Liberty Dome*, jungla surgida entre el acero, dividida a su vez en Siete Maravillas, término con el que **Crytek** alude a las áreas diferenciadas que recorreremos en ***Crysis 3***. Estas secciones de la ciudad tendrán su propia fauna y flora, con ambientaciones bien diferentes.

En la demostración en directo en las oficinas de **Crytek** en Alemania pudimos disfrutar de una de las Siete Maravillas, el pantano de Chinatown. Es innegable que desde el principio de la *demo* el motor gráfico **CryEngine 3** nos deja con la boca abierta. Ciertamente, el escenario está vivo. Es espeluznante el nivel de detalle, con insectos merodeando a nuestro alrededor, gotas cayendo, reflejos en los materiales







CLARO DE LUNA. El contraste entre las luces que se filtran entre la vegetación y los sombríos ambientes de algunas áreas de Liberty Dome posee un encanto lúgubre y misterioso.

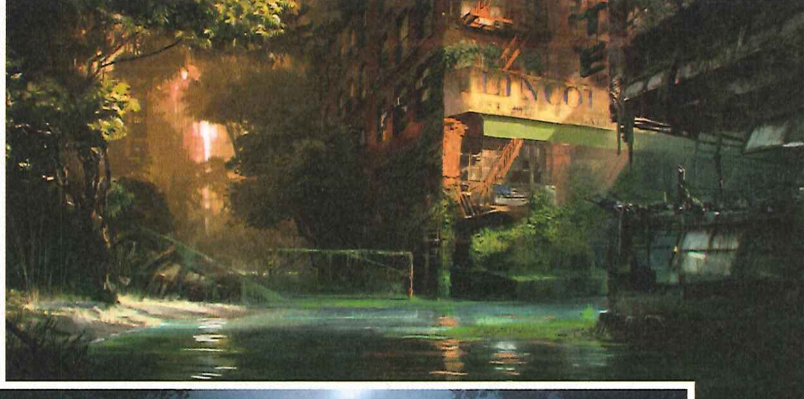
SCORCHERS. Una nueva raza alienígena mitad insecto, mitad lanzallamas, que amenaza con achicharrarnos.

repletos de texturas perfectamente renderizadas... Y en este ambiente, Prophet comienza a ascender por las escaleras de un edificio en ruinas. Lo primero que descubrimos es su nueva arma: el arco. Al desplegarlo, lo comenta con el compañero que le asiste con un interfono. Ese compañero no es otro que Psycho, al que recordaréis del primer *Crysis* y *Warhead*, y que tiene una personalidad... peculiar. Para comprobar el funcionamiento del arco, Prophet se aproxima sigilosamente a un *Ceph* y acaba con él de un flechazo. Este estilo de juego, con la invisibilidad que el inolvidable Nanotraje nos proporciona, es el que vemos durante la primera parte de la *demo*, asaltando aliens por la espalda y analizándolos en el entorno para actuar de forma estratégica. Por desgracia, un nuevo insecto alien que barre la zona detecta a Prophet, por lo que no queda otra que pasar a un estilo abierto y más agresivo que expectante. Esta raza alienígena nos quita la idea de actuar como ninjas mortíferos constantemente. A continuación descubrimos la flecha explosiva para lanzarla con el arco y la *Thypoon*, un arma de factura humana que lanza 500 disparos por segundo. Y por supuesto, la novedad más jugosa en cuanto a armas, que consiste en utilizar las armas alien. Al integrarlas en el Nanotraje disfrutamos de su poder, lanzando bolas refulgentes de plasma, aunque al mismo tiempo existen dos inconvenientes: no nos permiten ser sigilosos y no podemos recargar la munición, descartando las armas al agotarla. Al fin y al cabo, estas nuevas armas tienen un sentido más allá de

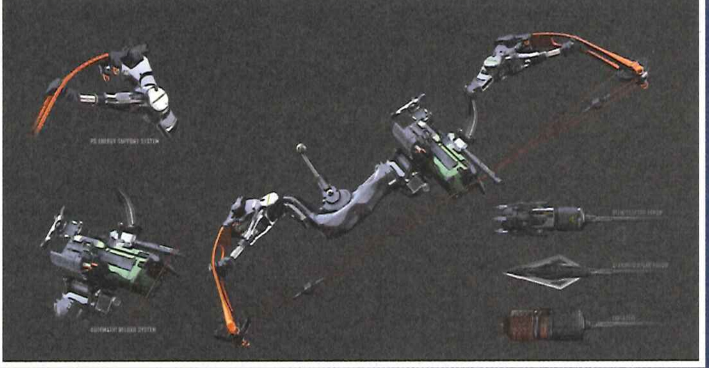
CADA UNA DE LAS SIETE MARAVILLAS TENDRÁ DIFERENTE AMBIENTACIÓN, EXIGIENDO ESTRATEGIAS VARIADAS

Unas dosis de Concept Art









Para aquellos amantes del *concept art* de videojuegos, ***Crysis 3*** nos presenta unas *matte painting* sublimes, confiriendo a la Nueva York invadida por la naturaleza una ambientación y una atmósfera muy atractivas. Estas ilustraciones reflejan a la perfección el juego de luces y sombras que produce la vegetación. Por supuesto, las armas requieren una explicación visual detallada, y el arma nueva de Prophet, el arco, está representada por fragmentos y con referencias imprescindibles para las flechas de tres tipos que podremos utilizar.

ENTREVISTA CON...



JAN LECHNER

Director de desarrollo

Siendo uno de los elementos más llamativos en el inicio del juego, ¿cuál ha sido hasta ahora la evolución del Nanotraje?

Tras el primer *Crysis*, la compañía que lo construyó lo rehizo. Y desde entonces hasta la adquisición de elementos de la conciencia alien o la conexión con las armas que encontramos ahora, el traje sufre cambios continuos y está en constante evolución.

Por cierto, ¿cómo es posible que tengamos de vuelta a Prophet?

Ya lo descubriréis... aunque puede tener que ver con esas mejoras del Nanotraje. Quién sabe.

Lo que más llama la atención en *Crysis 3*, en principio, es la jungla de *Liberty Dome*. ¿Qué referencias tomáis para hacerla?

En nuestro equipo tenemos muchas referencias de películas y otros videojuegos, pero primero tratamos de entender nuestros propios productos, y después bebemos de otras fuentes: en la distribución de tareas dentro del equipo, un mismo grupo comparte su aprendizaje visual del exterior, el cine, etc., es algo orgánico... Orgánico como nuestra jungla en la ciudad (risas).

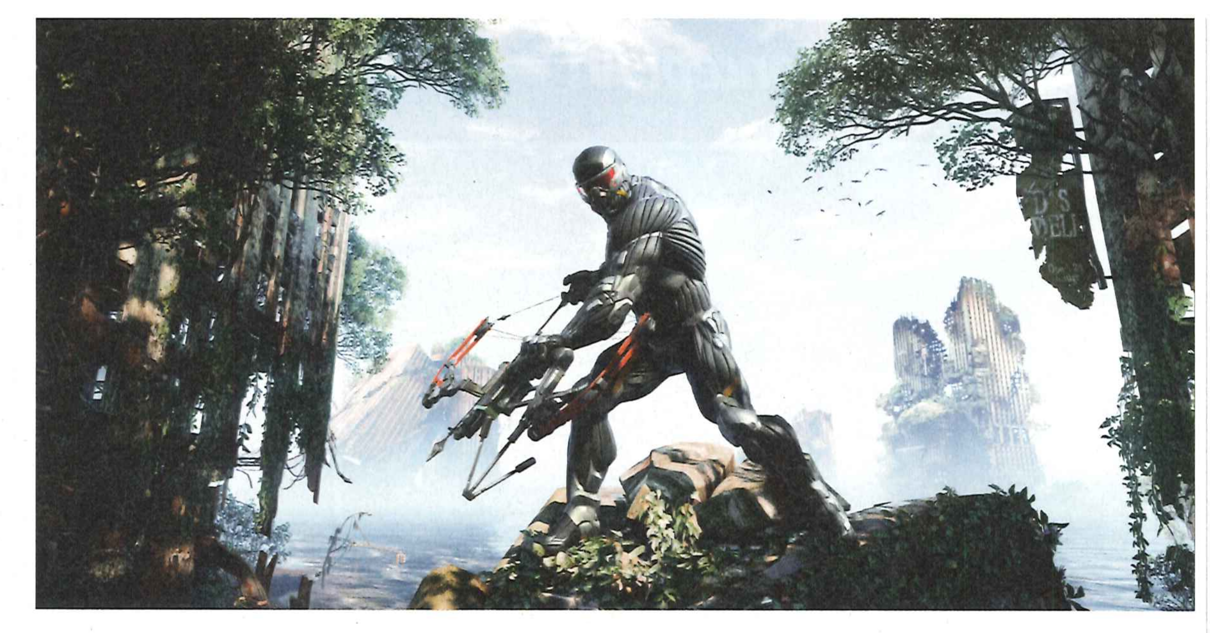
Hablando del equipo, ahora mismo estáis trabajando en *Crysis 3* con el que tenemos en estas oficinas (Frankfurt, Alemania), ¿y también con el de Reino Unido?

No puedo decirte nada sobre eso.

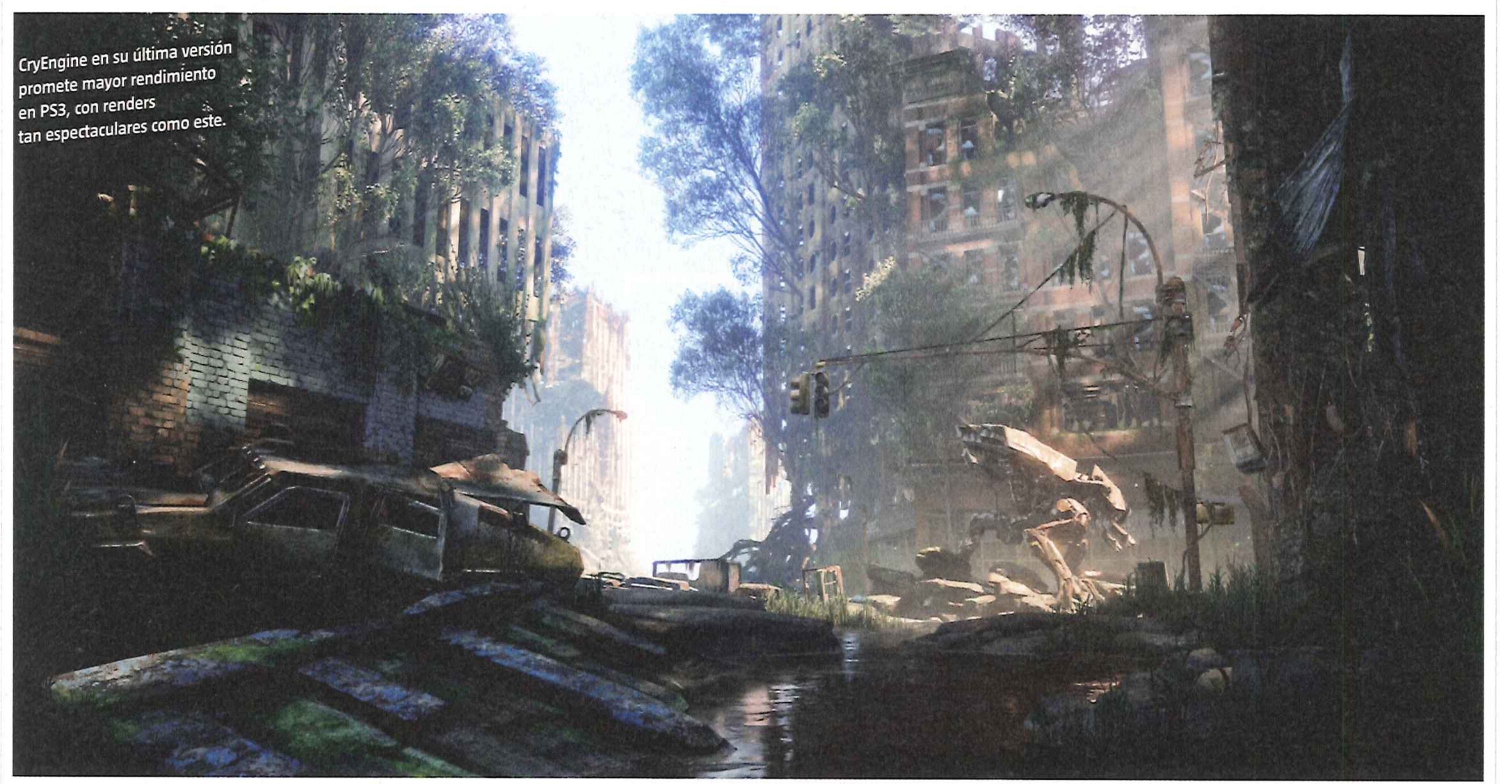
Entonces es que están ocupados con otro título...

Si te refieres a *Homefront 2*... Vale, ¡no es ningún secreto! (Risas).





En Crytek se las han ingeniado para traernos a Prophet de vuelta. El cómo, en próximas entregas.



CryEngine en su última versión promete mayor rendimiento en PS3, con renders tan espectaculares como este.

la novedad y los fuegos artificiales. El arco puede parecer ridículo en comparación con los artefactos alien, pero se convierte en primordial al encarnar el lema de ***Crysis 3***: el cazado pasa a ser el cazador. Qué mejor que un arco para respetar el concepto de cazador sigiloso y certero, o el encuentro de armas útiles por el camino para ir desvelando su utilidad para sobrevivir.

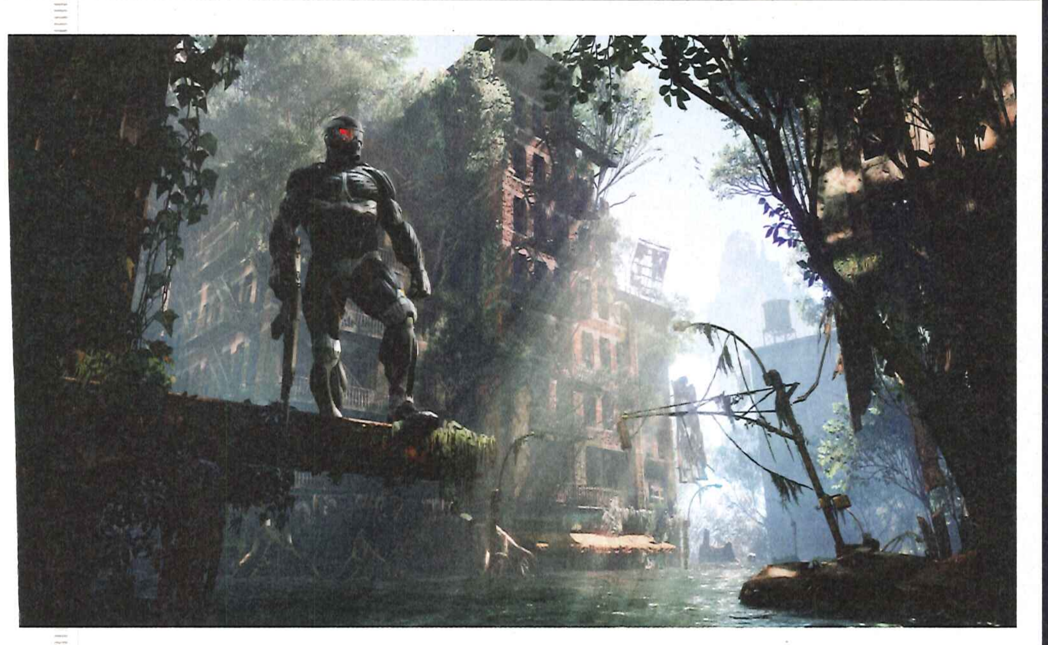
Sigamos analizando el *gameplay* en directo: antes de alcanzar la torreta marcada como objetivo de la misión no faltan nuevos detalles como los devastadores puños de Prophet, que lanza enemigos por los aires a lo *Mortal Kombat*, o la interesante opción de *hackear* dispositivos. Tras ver una muestra de pirateo del *software* enemigo, imaginamos que en el futuro nos ayudará a enfrentar al contrincante contra sus propias tropas. Finalmente, al ascender a la torre que marca el final de la misión, Prophet se ve rodeado de enemigos. Esto no parece detenerle en su aventura y, como presa transformada en cazador, grita con rabia: ***«¡Os mataré uno por uno!»***.

Vista esta prometedora muestra de *real footage*, nos preguntamos: ¿qué nos espera en ***Crysis 3*** tras esta primera introducción? Analicemos brevemente los títulos hasta la fecha: la primera entrega, de 2007, obligó a muchos a hacerse con equipos potentes para poder disfrutarla en su PC, suponiendo una verdadera revolución. Un *first person shooter* de tremendas cualidades técnicas en el que liderábamos a un escuadrón de élite (*Raptor*) embutidos en Nanotrajes. La misión principal contra el ejército coreano en las islas Filipinas se ve interrumpida por alienígenas.

El segundo título no era menos atractivo. De hecho, como juego de **PS3** nos encandiló con los atrayentes usos del Nanotraje, que podíamos potenciar a nuestro gusto. También su entorno, flexible e intenso (dentro de lo lineal del juego), al igual que el uso de los elementos que nos



La vegetación y los líquidos que forman parte de la concepción artística del juego se verán optimizados por el motor gráfico.



rodeaban, hicieron de *Crysis 2* un *shooter-sandbox* más bien cinematográfico.

En esta ocasión, y según los desarrolladores, encontramos una fusión de ambos juegos. Es obvia la unión del entorno de vegetación tropical con la ciudad de los rascacielos. Los escenarios son bellísimos, y el caos imperante, lejos de ser desolador por la poquísima presencia humana, tiene el encanto propio del aventurero frente a la naturaleza del Romanticismo. Con aliens que tratan de achicharrarnos por todas partes, pero definitivamente muy bien presentado por el equipo artístico del juego. Esperamos que, además de ese embrujo entre vegetación, tengamos escenarios dispuestos a no repetir escenas por encontrarse en la misma ciudad que *Crysis 2*.

En cuanto a la estructura del juego, al ver la *demo*, más allá de la sorpresa inicial, nos cuestionamos si estamos ante un juego con la libertad del primer título y la apasionante acción del segundo. Rasmus Hojengaard aseguraba que con ***Crysis 3***, **Crytek** busca un mundo abierto y rico en detalles, con elementos variados y aleatorios. Algunos elementos vistos en la *demo*, como los ladrillos de una pared, que se parten y dispersan al utilizar el muro de parapeto y recibir una ráfaga alien, »



El primer tráiler...



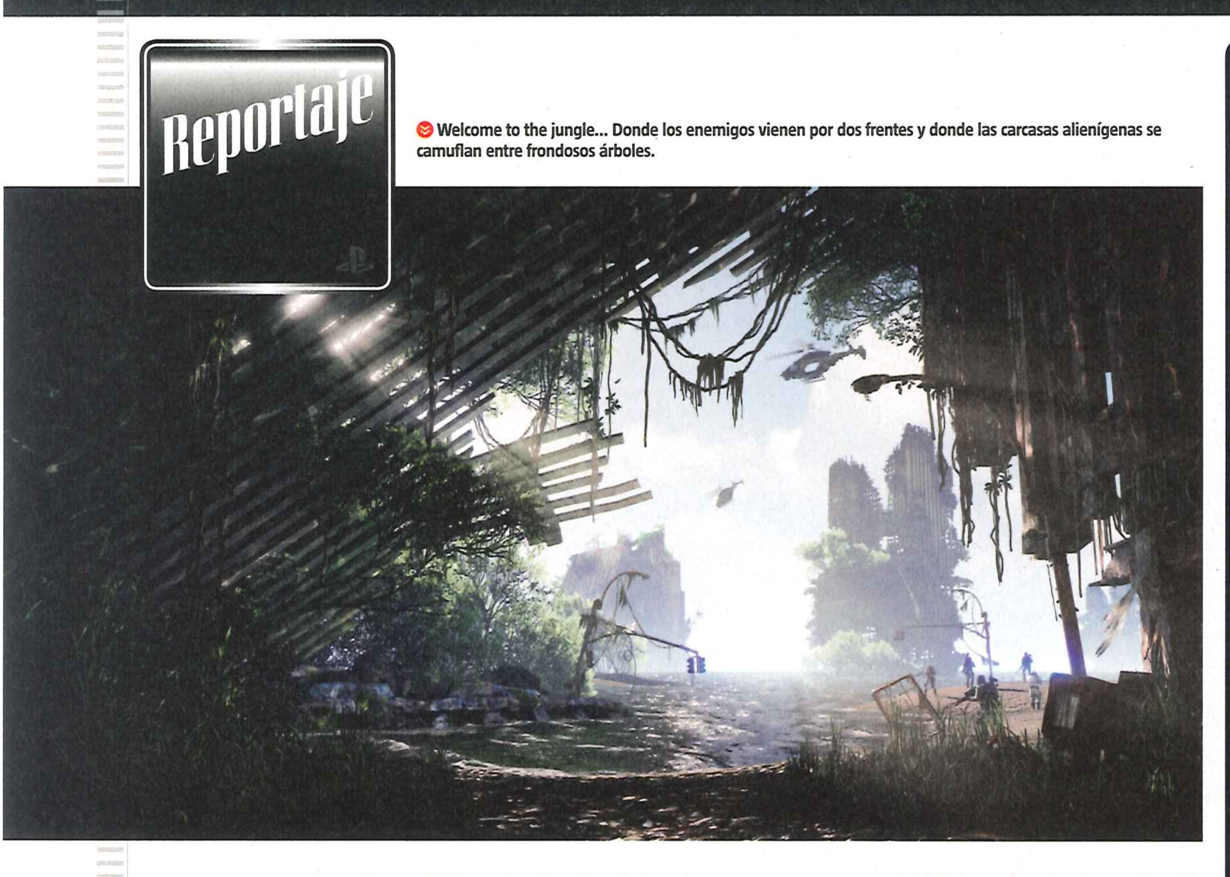




En este primer tráiler se fusionan imágenes trepidantes y algo confusas con una explicación del comienzo de la trama del juego. Lo cierto es que aunque al enterarnos de la historia no nos pareció especialmente arriesgada u original, si ya habéis visto el montaje del tráiler seréis conscientes de la acción a ritmo frenético con gráficos -no nos cansaremos de decirlo- tan espectaculares que nos ofrece.

Tras ver imágenes de la *demo* por segunda vez, integradas en el montaje, nos dieron ganas de jugarlo y comprobar sus posibilidades. Un *hands-on* de un solo nivel no les habría costado nada, leñe.

Welcome to the jungle... Donde los enemigos vienen por dos frentes y donde las carcasas alienígenas se camuflan entre frondosos árboles.





El arco no desactiva el camuflaje óptico al efectuar un disparo. Además es modificable con varias puntas de flecha y se puede combinar con elementos del escenario.

parecen dispuestos para que veamos esa espectacularidad del *atrezzo* que nos rodea. Lo cierto es que esto es algo efectista, pero tiene buen resultado; al fin y al cabo, poneos en la piel del equipo que desarrolla el videojuego. ¿Para qué van a introducir *delicatessen* en el *gameplay* si van a pasar desapercibidos? Aunque nos estén llevando de la mano (invisible) en algunas ocasiones, merece la pena disparar una flecha a un objetivo lejano para ver una cinemática, siguiendo la trayectoria de la flecha hasta que impacta y revienta a un alien a distancia. Como vemos en *Sniper Elite V2*, si somos precisos podremos incluso atravesar un ojo al enemigo. Sí: esos detalles estarán predispuestos para su disfrute, pero por lo que **Crytek** quiere conseguir con la tercera entrega de su apreciada franquicia, ya encontraremos sorpresas irrepetibles.

Así pues, algunas escenas parecen predefinidas, pero falta mucho, muchísimo por ver. Daremos la oportunidad al juego de mostrar si se basa en *scripts* o nos permite disfrutar de las áreas temáticas de las Siete Maravillas como nos venga en gana... porque si es así, ***Crysis 3*** va a ser la maravilla que brote en forma de *shooter blockbuster* en la primavera de 2013.

ENTREVISTA CON...





RASMUS HOJENGAARD

Director creativo

Echando la vista atrás, desde el momento en que terminasteis el desarrollo de *Crysis 2* y decidisteis comenzar a trabajar en *Crysis 3*, ¿qué referencias tomasteis para llevarlo a cabo?

Para empezar nos parecía importante entender el motivo que mueve a Prophet, dentro del conflicto y el contexto. Después queríamos extraer lo mejor de *Crysis 1* y *2*, pero situándolo en las partes más convenientes del juego. Por ejemplo, del *2* sacamos la forma de narrar, simplificando la historia para dar más profundidad a los personajes. Contamos con muchos aliens conocidos, pero mejorados y más peligrosos, al igual que nuevos como los *Scorchers*. Mezclar estilos de los dos títulos nos vino muy bien para las Siete Maravillas, facilitando el avance del juego con nuestro equipo de desarrollo, que se adapta y consigue lo que buscamos: diversos ambientes.

Antes mencionabas la narrativa. ¿Seguiréis con Richard Morgan como guionista? ¿Cómo expresaréis esa profundidad en los personajes del juego?

Lo cierto es que Richard no ha podido acompañarnos esta vez, pero en su lugar tenemos a un escritor (que no podemos revelar) que se adapta mejor al estilo de historia que queremos transmitir, y es una alegría trabajar con él. En cuanto a los personajes, Psycho y Prophet tendrán una curiosa relación en el juego, que dará lugar a situaciones muy interesantes. Además, ambos comentarán cambios y posibilidades dentro de las propias situaciones, para sumergirnos con ellos.


PSVITA.COM
MYRESISTANCE.NET
16
www.pegi.info
AHORA LA BATALLA ESTÁ DONDE ESTÁS TÚ.
SONY
PSVITA
¡Únete a la resistencia!
Descárgate la app gratuita y podrás ganar una PlayStation Vita
Disponible desde el 26 de Mayo para:
App Store
TODA LA INTENSIDAD Y CONTROL DE DOS STICKS ANALÓGICOS.
YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTERS PORTÁTIL.
PLAYSTATION®VITA ES OTRO MUNDO.
THE WORLD IS IN PLAY.
RESISTANCE
BURNING SKIES
PSVITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe

Reportaje

Videojuegos con SENTIMIENTOS

¿Qué hay tras los polígonos para que un juego consiga tocarte la fibra sensible? Hay vida, personas con corazón y emociones que saben materializarlas.

Guiones que oprimen el corazón

Más allá de la belleza técnica, se encuentra el arte de emocionar

Si en el cine es más difícil hacer reír que llorar, en los videojuegos sucede al revés. Hay multitud de obras con una factura técnica sorprendente, pero la inmensa mayoría carecen de emotividad. Las historias suelen estar a la sombra de una gran puesta en escena, y en contadas ocasiones el argumento llega a tocar la fibra sensible. Independientemente del umbral emocional de cada uno, *Heavy Rain* marcó el punto de partida. Rozó el realismo no solo por su estética y animación basándose en el *motion capture*, o por un doblaje excepcional con actores conocidos como Tito Valverde o Michelle Jenner. **Quantic Dream** extrajo de la realidad todo aquello que nos pone los pelos de punta (un asesino en serie cuyas víctimas son niños, una familia desestructurada...) e hizo un *thriller* psicológico interactivo que te oprime el corazón.





Dead Island



Tras verlo acabas con un nudo en la garganta. Así es el tráiler de Dead Island que, aunque poco tiene que ver con el desarrollo del juego, no deja indiferente a nadie por su excelente animación y por su impacto emocional. Recientemente ha sido galardonado con el premio de Oro del Festival de Cannes de la Creatividad.



La piel que habito

En busca del realismo y la credibilidad del personaje



La credibilidad se puede conseguir de muchas maneras, incluso por muy fantástico que sea el juego. Pero, ¿y el realismo? Eso solo es cosa de la nueva generación, y de muy pocos afortunados estudios de desarrollo. **Ninja Theory** fue la pionera con *Heavenly Sword*, poniendo en práctica lo que se llama *full performance capture*. Y **Quantic Dream** fue la que consiguió realmente confundirnos con la realidad, primero en 2005 con la *demo The Casting* y cinco años después con *Heavy Rain*. No solo traspasó la frontera lúdica en pos de un carácter cinematográfico remarcado, sino que logró por primera vez hacernos llorar. *Uncharted*, el próximo *DmC*, *Max Payne 3*... Son muchos los que ya hacen uso del *motion capture*, pero pocos consiguen en un primerísimo plano que el rostro del personaje refleje miedo, alegría, ilusión, tristeza... En definitiva, sentimientos, como lo visto en la *demo Kara*.





Un buen trabajo de motion capture también se puede ver en Max Payne 3, sobre todo durante las secuencias de Bullet Time.



Tras Heavenly Sword, muchos juegos han cobrado vida gracias al motion capture, como God Of War III. No alcanza el realismo interpretativo del full performance capture de Ninja Theory, pero dota de credibilidad los movimientos de los personajes.

Motion capture.





En 2007 Ninja Theory sorprendió con Heavenly Sword al unir, por primera vez de manera rigurosa, cine y videojuegos con la técnica full performance capture. Capturó el movimiento de todo el cuerpo, todas las expresiones faciales y las voces de diversos actores de manera simultánea. Y ahora volverán a sorprendernos con DmC. Han llevado a escena la acción de la misma forma que lo hizo Avatar; solamente para el rostro de los personajes se han usado hasta 60 marcas para reflejar el movimiento de los ojos, cejas, boca...

Realismo y credibilidad.



Valorie Curry es la cara de Kara. Quantic Dream selló prácticamente todo el rostro de la actriz con sensores para captar minuciosamente todos sus gestos, al igual que su cuerpo. Y grabó voz y movimientos a la vez.



65 cámaras grabaron su soberbia actuación y después la ensamblaron al motor del juego. El resultado, un androide en proceso de fabricación que pasa por distintos estados de ánimo: ilusión, apatía, miedo... ¡en tan solo 6 minutos!



Una voz de Oscar

Cierra los ojos y escucha... son las voces que otorgan personalidad y presencia a los personajes.



Una historia que conmueve, una mueca muy humana... Pero, ¿y la voz? Es la que hace que se te quede grabada en las neuronas de por vida, y retumbará en tu cabeza cada vez que recuerdes los grandes momentos que pasaste jugando a ese juego que tanto te gustó. Alfonso Vallés dotó de personalidad al hermético Solid Snake, Javier Dotú consiguió que el jugador se metiera en las entrañas de la mafia de *El Padrino*. Y es que coger a los dobladores originales es siempre todo un acierto para crear y dar vida a personajes poligonales. Como igual de acertado es que un artista en cuestión preste su voz al protagonista del juego que, de algún modo, tiene que ver con lo que se dedica. Como fue el caso de *Getting Up*; no pasará a los anales de los mejores doblajes, pero escuchar al DJ Jota Mayúscula no tiene precio.







LOS 10 MEJORES DOBLAJES EN CASTELLANO

Metal Gear Solid (1998) Alfonso Vallés como Solid Snake

Uncharted (la saga) Roberto Encinas como Nathan Drake

God Of War (la saga) Juan Navarro Torelló como Kratos

Heavenly Sword (2007) Nuria Trifol como Nariko

Bioshock 1 y 2 (08-10) Antonio Abenójar como Andrew Ryan

Jak and Daxter (2001) Blanca Rada como Daxter

Heavy Rain (2010) Michelle Jenner como Lauren Winter

El Padrino (2006) Javier Dotú como Michael Corleone

Los Simpson: Hit & Run (2003) Carlos Ysbert como Homer

Assassin's Creed II y La Hermandad Luis Reina como Ezio

Los dobladores



Hay compañías que no se conforman solo con un buen actor de doblaje y buscan una voz con rostro conocido, como es el caso de Lauren, de Heavy Rain, que fue doblada por Michelle Jenner.

En ocasiones, para dar cierta autenticidad, la compañía busca a un artista cuya labor tenga que ver con el personaje del juego, como el exitoso Mago Jorge Luengo, que ha prestado su voz a Finn en Sorcery.

Somos lo que jugamos

Los videojuegos que nos han dejado huella...

Una historia opresiva de sentimientos, unos gráficos de belleza sin igual, una banda sonora de esas que se te quedan grabadas en el recuerdo por el resto de tus días... Sea lo que sea, todos los que hacemos esta revista tenemos un juego que nos ha cambiado la forma de entender y jugar con los videojuegos. Tras ellos, hay muchos otros títulos que amamos, pero estos son los que a día de hoy -al recordarlos- nos siguen oprimiendo el corazón. Y todos ellos, curiosamente, tienen algo en común, en cierto modo: realismo y credibilidad.

FFVII. No solo la historia de Aeris marcó a los nostálgicos; sus melodías y pasajes son un preciado legado.

THE ELF: «El primer golpe emocional es la secuencia de Aeris en Final Fantasy VII. Música e imagen representan perfectamente el suceso y te dejan KO durante el resto del juego. Mi género lacrimógeno por excelencia, el de los RPG japoneses».



NEMESIS: «Con Shadow Of The Colossus me sentía culpable cada vez que hacía sucumbir a un coloso. Aquellas criaturas merecían vivir eternamente, y no morir a manos de un pagafantas, empeñado en resucitar a la sosa de su novia».



LUCKY: «Me atraen las historias épicas, y la de un anti-héroe que busca matar a sus dioses, por vengar a su familia, no podía serlo más. Imposible no cegarse al manejar a Kratos en God Of War III, y rematar con saña a los Olímpicos...».



ANNA: «Heavy Rain dulcemente te guía hacia el laberinto de la depresión si no tomas contacto con la realidad cada cierto tiempo. Sus silencios, la toma de decisiones, su trama sacada de la peor crónica social, su mecánica pausada en tiempo real...».



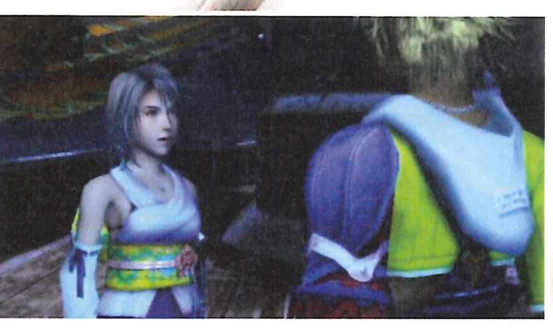
JOHN TONES: «Los parajes desérticos de Journey me provocaron un curioso nudo en la garganta. Todas esas civilizaciones perdidas que ahora eran solo testigos mudos de mi deambular me estremecieron de una forma original y complicada de describir».



MARÍA EMEGÉ: ¿Conocéis el denominado síndrome de Stendhal? Ese que acontece a aquel que ve una obra de arte tan maravillosa que le deja sin habla. Esto es lo que me ocurrió cuando Ezio me mostró Florencia en Assassin's Creed II.



THE LUCAR: «Pese a su longevidad, Wild Arms sigue siendo un juego redondo, con una historia fantástica y un desarrollo ejemplar, una banda sonora inolvidable... y un final con el que, pese a intentarlo, me fue imposible contener las lágrimas».



LLOYD: «Guardo en mi memoria cada uno de los escenarios de la epopeya de Tidus y Yuna en FFX, por salvar a la humanidad mientras surgía entre ellos una historia de amor tan bella y pura como pocas veces he visto, con una BSO inigualable a día de hoy».

Reportaje

Dishonored

Arkane Studios y Bethesda sorprendieron a jugadores y prensa hace unos meses con el lanzamiento de un juego de furioso aspecto, ambientado en una Inglaterra victoriana no del todo idéntica a como la recordamos de los libros de historia. Viajamos hasta Londres para conversar con los programadores y diseñadores de este original título de acción en primera persona.

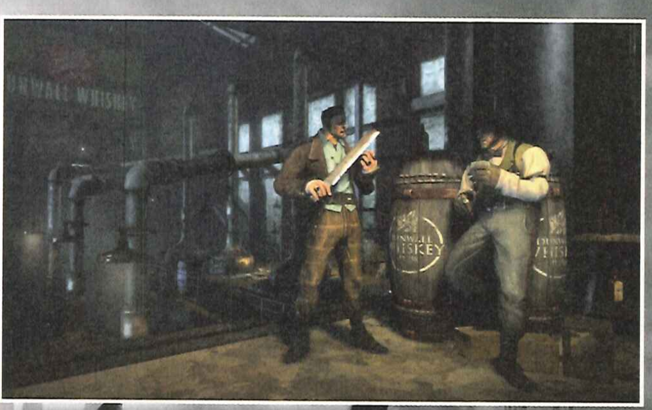


Por John Tones

Las fuerzas del orden, alzadas sobre fenomenales zancos, son el equivalente a los Big Daddy de Bioshock: numerosos y muy duros.

UN FUTURO EMBARRADO. La Inglaterra victoriana alternativa que nos presenta Arkane se parece a la nuestra en la sociedad, el barro y el profundo contraste que existe entre las zonas distinguidas y los barrios obreros.





TIPOLOGÍA BRITÁNICA. El equipo de diseño del juego analizó durante meses los gestos y fisonomía típicos de los ingleses para plasmarlos en el juego.



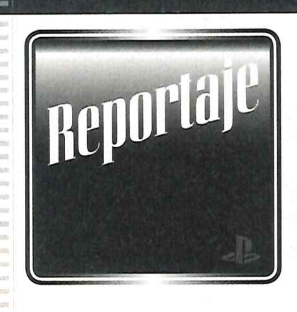




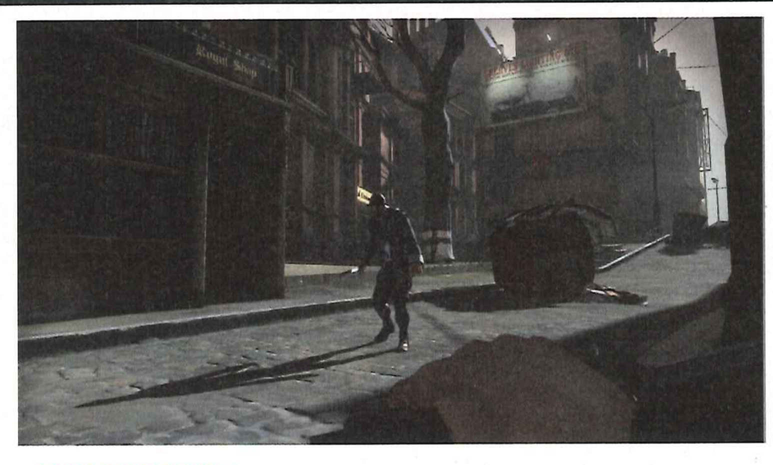
Arkane Studios nos mostró un juego que aún no ha hecho mucho ruido, pero que si cumple con las expectativas puede convertirse en una de las sorpresas más agradables de la presente generación. Veamos: ambientación cuidada y original, moderada libertad de acción, un original bien terminado sistema de combate (nos recordó, aparte de a algunos clásicos del *action*-RPG para PC, al sempiterno *Bioshock*) y un cuidadísimo diseño que hace que el juego entre por los ojos con una facilidad pasmosa. Muchos ingredientes muy jugosos que a **Arkane** le conviene combinar con precisión para que todo funcione. Para empezar, es llamativa, ante todo, la ambientación: una Tierra alternativa, allá por la época de la Revolución Industrial, pero con ingenios gigantes, enormes maquinarias y alta tecnología movida por fuerzas previas a la electricidad. Es inevitable hablar de *steampunk*, la corriente cultural y estética que desde hace unos años recupera la ambientación victoriana para reformularla en clave de ciencia-ficción. Pero **Arkane** se resiste a usar el término: según ellos, los inventos *steampunk* se mueven por la fuerza del vapor. Aquí, todo (maquinaria, armamento, toda la sociedad) se mueve únicamente con ingenios mecánicos. La influencia de títulos como *Bioshock* o *Damnation* es innegable en un título que busca su propia identidad en la presentación de un Londres oscuro, lleno de matices y fuertemente inspirado en la realidad.

Tras un larguísimo proceso de preproducción en el que el equipo de diseño artístico llegó a fotografiar a obreros y transeúntes ingleses para dotar de aspecto inequívocamente inglés a todos los personajes, el mundo de ***Dishonored*** se perfiló como una mezcla

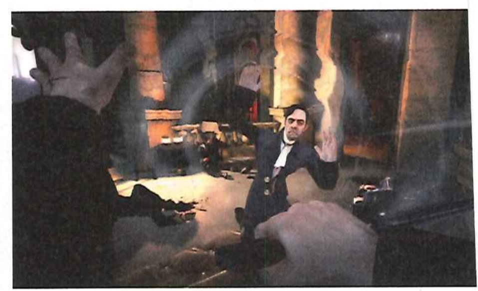




CASAS DE MALA NOTA. El escenario que más a fondo se nos mostró fue The Golden Cat, un recinto de moral disipada, con chicas complacientes y dos potenciales víctimas de las maquinaciones de Corvo.



ELIGE TU PROPIO ASESINATO. Podrás escoger entre una aproximación más sigilosa a tus víctimas, desde la sombra y sin armar mucho escándalo, o bien a las bravas y con artillería pesada. El juego no penalizará ninguna de estas elecciones.





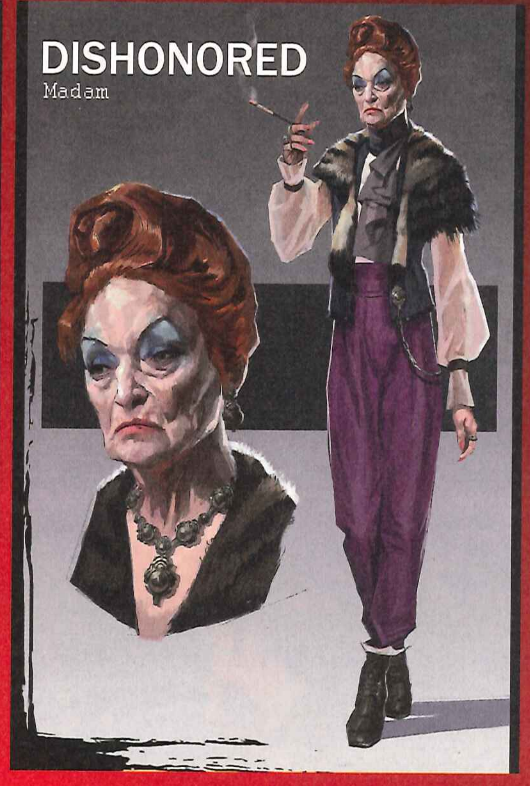
de pasado, presente y futuro realmente singular. La ciudad donde se desarrolla la acción de ***Dishonored*** está inspirada a partes iguales en Londres y en Edimburgo, y sus edificios, callejuelas y personajes muestran una ciudad oprimida por la desigualdad entre clases, que es la que dispara el argumento del juego: el protagonista es Corvo, un hombre acusado erróneamente de matar a la Emperatriz. Una vez evadido de la prisión, y después de hacer buenas migas con un ocasional aliado que le proporciona nuevos poderes, Corvo trama una detallada venganza donde irá eliminando a todos aquellos que conspiraron contra él.

Entre esos poderes están algunos de tipo ofensivo, como poderes sobrehumanos que se conjuran con una de las dos manos visibles de Corvo (al estilo *Bioshock*) y que le ayudarán en el combate: una especie de viento huracanado que puede lanzar a los enemigos de un lado a otro de los escenarios -o despeñarlos si es necesario-, un agujero negro del que salen ratas que despistan y atacan a los rivales. Y también la utilísima Posesión, que sirve tanto para sembrar el caos en las filas enemigas como para pasar desapercibido haciéndose pasar por otra persona o introducirse en los edificios gracias al escurridizo tamaño de un roedor callejero. También en esta línea de favorecer el sigilo y el asesinato a traición está el poder de la Visión Oscura, unos rayos X primigenios que recuerdan tremendamente a la Visión de Detective de los juegos de *Batman* más recientes, y que permiten ver a través de las paredes y acechar a los rivales. Esta dualidad

LOS DISEÑADORES SE INSPIRARON EN LONDRES Y EDIMBURGO PARA CREAR LA CIUDAD DE DISHONORED

Un arte no del todo victoriano...





El equipo de diseño artístico de ***Dishonored*** presume de haber llevado a cabo la preproducción más larga y minuciosa concebida jamás para un videojuego. Así nos lo explicaron los responsables de este apartado del juego, Sebastian Mitton y Viktor Antonov, mientras nos mostraban decenas de diseños, bocetos y fotografías que se generaron durante ese periodo creativo del juego: una mínima parte de los más de cinco mil bocetos que atesoraron para crear el mundo donde se ambienta ***Dishonored***. Subrayaron como influencia a Dean Cornwell, un ilustrador histórico de libros de aventuras (y cuya obra conoces con toda seguridad, aunque el nombre no te resulte familiar) y definieron la personalidad distintiva de esta Inglaterra victoriana alternativa con «un toque onírico, casi fantasioso».

de los poderes de Corvo, que permiten tanto ataques frontales como estrategias más sigilosas, son la base del desarrollo de la acción en ***Dishonored***.

Durante la *demo* que vimos en Londres, los desarrolladores del juego atravesaron el mismo nivel por partida doble. Primero lo hicieron en modo sigiloso: tenían que liquidar a los poderosos y maquiavélicos hermanos Pendleton, que estaban relajándose en una casa de mal tono, *The Golden Cat*. Para ello, Corvo poseyó a una rata, se introdujo en la cocina y fue ascendiendo por el edificio esquivando guardias, poseyéndolos, ejecutándolos y escondiendo los cuerpos para evitar ser descubierto. Salía por los balcones para pasar de una habitación a otra y ejecutó a los hermanos, en un caso haciendo uso de las posibilidades del escenario (escaldando al villano en una mortífera sauna), y en otro, empleando el poder del viento para hacer que cayera por un balcón. Escapar fue sencillo, de nuevo poseyendo a una rata y escabulléndose por los callejones.

El nivel fue repetido poco después con un ataque frontal y directo: Corvo exhibió un armamento peculiar, basado en armas mecánicas, como ballestas accionadas mediante poleas y bombas con mecanismos de relojería analógicos y primitivos. Com-



MOON RIVER. El mundo de Dishonored no es abierto, pero se podrán aceptar multitud de misiones secundarias en un entorno básicamente lineal. Se accederá a todas ellas a través de un río que interconecta las distintas zonas de la ciudad.



Los poderes como el viento huracanado que lanza a los enemigos en cualquier dirección, serán más útiles que las propias armas.



La Visión Oscura es muy similar a la Visión de Detective mostrada en los juegos más recientes de Batman, y permite planificar una estrategia sigilosa para acechar a los enemigos y eliminarlos uno a uno.



batió a los enemigos también cuerpo a cuerpo y poniendo en marcha sus nuevos poderes: ventoleras huracanadas, desintegración de contrincantes reduciéndolos a una nube de cenizas, avalanchas de ratas rabiosas e incluso ralentización del tiempo al más puro estilo *Max Payne*, que permite esquivar balas y disparar a varios enemigos en unas milésimas de segundo.

Desde **Arkane** se nos aseguró que ambos estilos coexisten y no exigen al jugador tomar partido por una u otra estrategia. Aunque hay misiones que requieren una aproximación más sigilosa y otras que permiten el ataque directo, la última decisión siempre queda en manos del jugador. Tendrá que tener cuidado, eso sí, de no provocar demasiadas bajas de inocentes: el juego es completamente lineal (y no un *sandbox*, como se rumoreó cuando surgieron las primeras imágenes), pero habrá misiones secundarias que propondrán los distintos personajes con los que se cruza Corvo; si ha matado a demasiados inocentes, la gente le temerá y perderá la oportunidad de recibir esas nuevas propuestas.

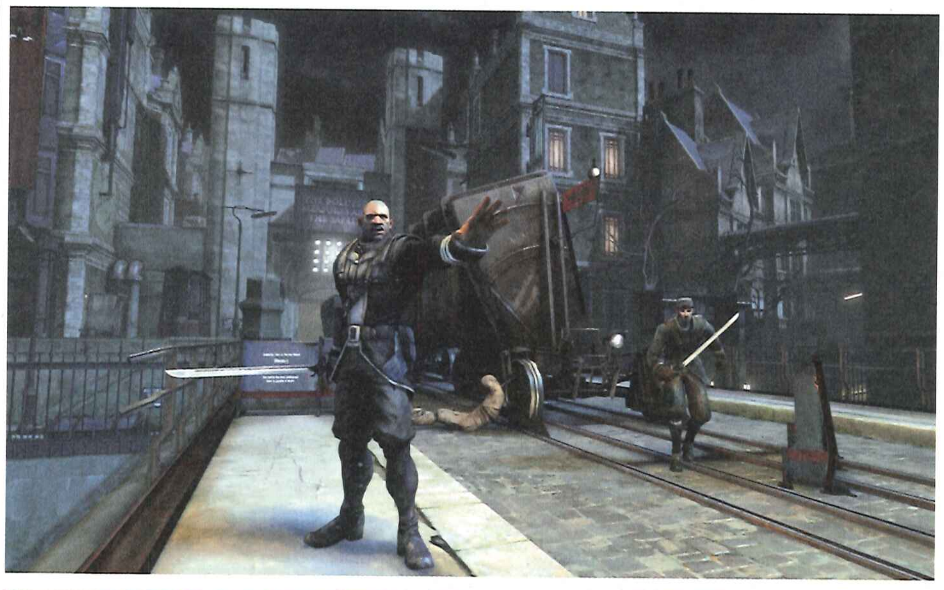
Un mundo cerrado y lineal para una aproximación al estilo de juego completamente abierta. Si quieres enfrentarte a esos zancudos a tiro limpio (aunque, ya te lo decimos, parecen resistentes), hazlo. Si prefieres acecharlos y liquidarlos cuando se descuiden, también puedes. La decisión es tuya y, de momento, el mundo de ***Dishonored*** parece lo suficientemente rico como para permitirte esto... y mucho más.

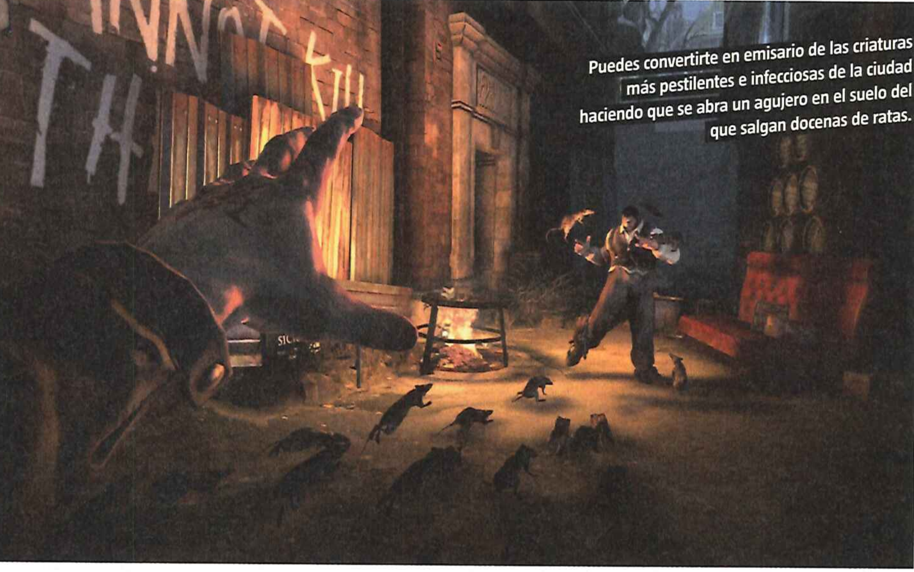
PODRÁS INCLUSO POSEER A UNO DE LOS ZANCUDOS Y LIQUIDAR A LOS ENEMIGOS DESDE LAS ALTURAS





Los enormes vehículos supusieron abundantes desafíos de diseño: antes de ser esos tanques enormes eran caballos blindados.





Puedes convertirte en emisario de las criaturas más pestilentes e infecciosas de la ciudad haciendo que se abra un agujero en el suelo del que salgan docenas de ratas.



Cada edificio tiene múltiples puntos de acceso: desde las alcantarillas a los tejados, pasando por los balcones o la puerta principal.



ENTREVISTA CON...

R. COLANTONIO Y H. SMITH

Directores creativos de «Dishonored»

¿Las dos posibilidades de acción y sigilo, y que cada jugador pudiera escoger su estrategia preferida, estaban presentes en el juego desde su inicio?
Siempre se pretendió que el jugador pudiera escoger uno u otro estilo según sus preferencias. Pero no queríamos que hubiera dos opciones claras, dos pasillos distintos de «por aquí acción, por aquí sigilo». Nos atraía más que el mismo escenario diera pie a las dos opciones sin necesidad de tener que someterlo a ningún cambio de diseño.

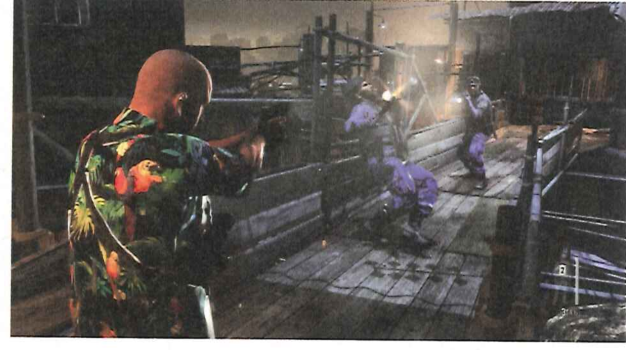
Hemos visto que el proceso de pre-producción fue largo y dificultoso. ¿Antes de dar con esta ambientación se dieron muchos palos de ciego con la estética del juego?
A los diseñadores les llevó bastantes meses dar con el toque pictórico que buscábamos y encontrar la forma de ligarlo con la tecnología que se emplearía en este mundo, definiéndola y describiéndola de forma adecuada. También tuvieron que encontrar la forma de llegar a un término medio entre lo tenebroso y amenazador de este mundo, y un punto luminoso y colorista. Desde los primeros diseños cargaron las tintas en la búsqueda de identidad de los personajes y los detalles que los definían.

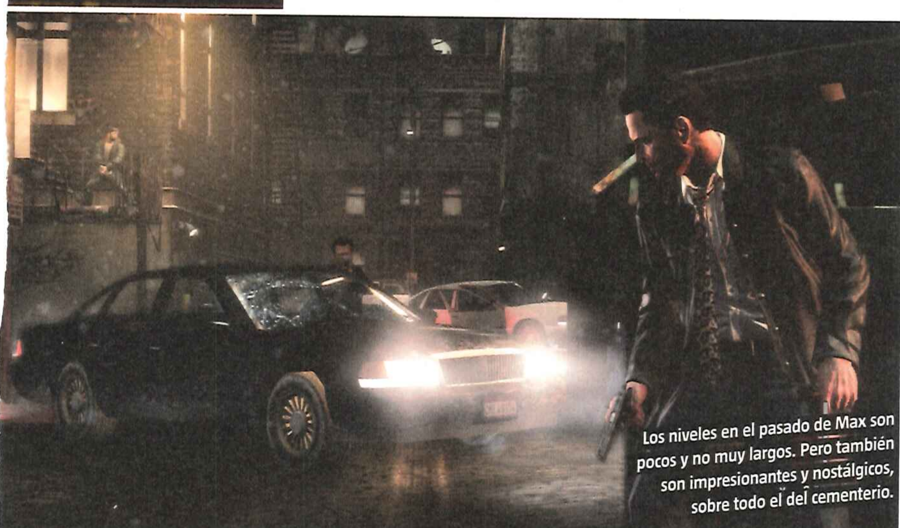
¿Tendremos algún multijugador On-line en *Dishonored*?
Sabemos que hay mucha gente que valora el multijugador, pero no. No lo habrá. Preferimos centrarnos en hacer un modo para un jugador lo más inmersivo e interesante posible, así que decidimos no incluirlo.


PS3
PlayStation 3
PSVITA
PlayStation Vita
PSP
PlayStation Portable
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
PlayStation 3
Género
Acción
Compañía
Rockstar Games
Desarrollador
Rockstar Vancouver
Distribuidor
Take2
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5.025 MB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
maxpayne3.com
18
LA ALTERNATIVA
UNCHARTED 3: LTDD.
Uno de los mejores juegos de acción de PS3 tiene su propia ración de balaseras y coberturas.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
MAX PAYNE 3
LA ESPERA HA VALIDO LA PENA

Por John Tones 





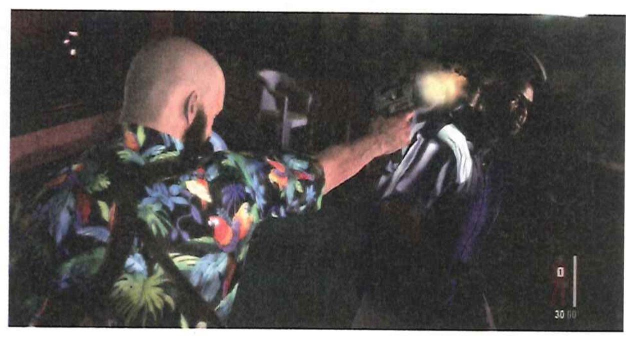


Los niveles en el pasado de Max son pocos y no muy largos. Pero también son impresionantes y nostálgicos, sobre todo el del cementerio.



EL ALGO SOBREEXPLOTADO BULLET TIME RECUPERA SU ESPECTACULARIDAD ORIGINAL Y CAPACIDAD PARA SORPRENDER





En realidad, la crítica de un juego como *Max Payne* se puede zanjar en unas pocas líneas: es un título con un acabado impecable, con personalidad y con multitud de detalles que lo convierten en un imprescindible para los aficionados al género. Todo lo que digamos a partir de ahí va a ser redundar en una idea que está muy clara desde los primeros minutos en los que el jugador se pone en la piel de Max Payne, el mítico policía neoyorquino de físico destrozado y moral borrosa: **Rockstar** ha cuidado cada detalle del juego no solo para hacer una continuación digna de un par de títulos que son recordados con devoción por los jugadores, sino también para rubricar una de las experiencias más cinematográficas y cuidadas a nivel de guion de esta generación.

Cuando decimos «cinematográfico» no nos referimos exclusivamente a que los personajes, las situaciones y la acción sean similares a lo que hemos visto en tantas películas de género (con la agradecida novedad de que ***Max Payne 3*** parece una buena película de cine negro, no un telefilme de asesinatos de domingo por la tarde). Nos referimos a que el *Bullet Time*, que ha sido usado -y abusado- en abundantísimas ocasiones desde el primer *Max Payne*, vuelve por todo lo grande devolviendo al jugador la sensación que el efecto de cámara lenta tenía en los juegos originales: que el jugador es el director de una -extraordinaria- película de acción, donde no solo tiene que preocuparse de sobrevivir a los enemigos, sino que también puede disfrutar del espectáculo visual. Es inevitable sonreír con satisfacción cuando algún enemigo muere acribillado al ralentí por una lluvia de balas infinitas escupidas por las uzis de Max.

En ese sentido, ***Max Payne 3*** despliega una técnica impresionante al servicio de ese espectáculo casi cinematográfico: los personajes parecen tener un peso real sobre el escenario, cada bala hace un impacto independiente sobre los decorados y, por así decirlo, cada acción repercutirá o se verá condicionada por cada nivel, y quienes lo pueblan. Salta en plancha sobre una mesa y dependiendo del tamaño de esta, el peso, la altura desde la que caigas, el cuerpo de Max



Brasil profundo. Las mafias, grupos paramilitares y simples delincuentes de Sao Paulo son rivales duros.

Nada como ver las balas silbando en tu dirección para esquivarlas adecuadamente.

Disparar a dos manos consume más munición y hace más difícil el apuntado. Pero es mucho más molón, dónde va a parar.

EL JUEGO PRESENTA A TRES MAX PAYNE DISTINTOS. TRES ASPECTOS, UNA SOLA EXISTENCIA TURBIA Y BORROSA.

EL PASO DE LOS SUBURBIOS DE NUEVA YORK A LAS FAVELAS DE SAO PAULO ES LÓGICO Y PAULATINO

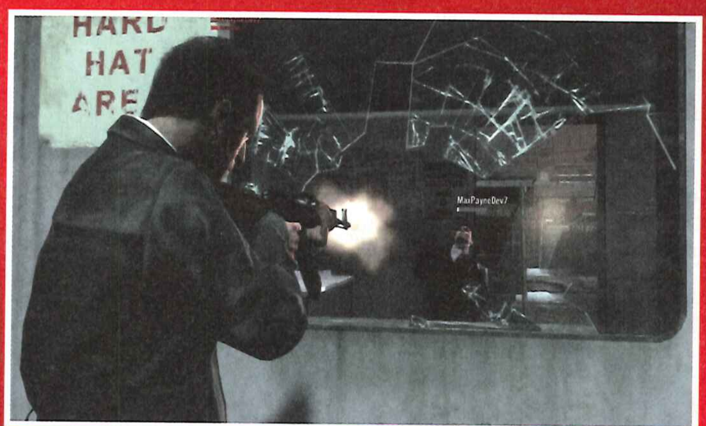
reaccionará y rodará de un modo u otro. Si hay un enemigo parapetado tras un mueble, o un muro, puedes intentar despedazarlo a tiros; elige los sitios en los que te refugies, según el tamaño y la resistencia, y piensa si aguantará los envites balísticos de los enemigos... Cada objeto del decorado parece reaccionar de forma lógica e independiente a la acción. Todo ello, lejos de ser un mero recital de exhibicionismo tecnológico, hace que cada nivel tenga su personalidad y se deba afrontar de una manera. Por ejemplo, en la laberíntica oficina donde todo son cubículos de cristal y fina madera, apenas hay donde parapetarse y tendrás que optar por usar mucho el *Bullet Time*, y echarle valor al asunto. En cambio, en los almacenes y edificios abandonados hay piezas resistentes de maquinaria o muros de hormigón desde los que puedes hacer ataques a distancia más pausados. A veces el desarrollo de la acción te pedirá avanzar continuamente (como en el trepidante nivel del estadio), y en otras ocasiones resistir inagotables oleadas de enemigos. El resultado es que en ***Max Payne 3*** no hay cabida para la monotonía o los niveles de relleno: cada momento del juego parece haber sido cuidado con mimo.

También la mecánica y el desarrollo de la acción se contagia de este gusto por el detalle: cada enemigo reaccionará a tus disparos con total realismo y, según dispares en las extremidades, en la cabeza o en el torso, los verás caer de un modo

Un multijugador a prueba de balas



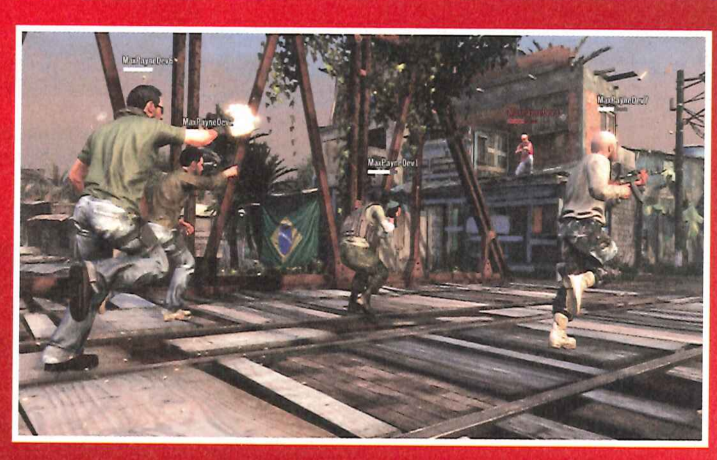




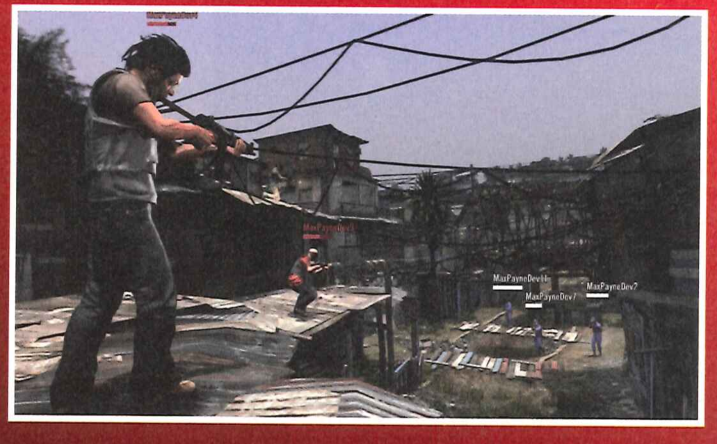


BULLET TIME A VARIAS BANDAS

El multijugador de ***Max Payne 3*** se ha elaborado con la intención de que no sufra el problema de tantos juegos de acción con un modo Campaña interesante, pero que se atrancan en un multijugador que solo cubre el expediente. El multi de ***Max Payne 3*** es tan detallista como el modo Historia, y la prueba está en los esfuerzos que se han hecho para replicar la experiencia del *Bullet Time* de forma que no interrumpa el fluir de la acción. Aparte de los modos habituales (uno de ellos en forma de historia que varía según los resultados de los equipos), destaca el Max-Sesino, un modo para ocho jugadores en el que dos de ellos encarnan a Max y Passos, que deben colaborar para defenderse del resto. Quien mate a alguno de ellos toma su lugar.





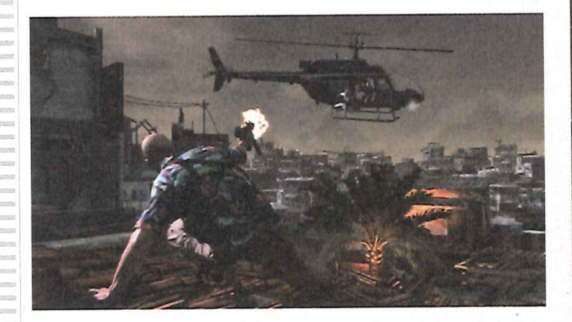


PS3
PlayStation 3

TEST


Los niveles en los que Max se ve perdido en las favelas, sin armas y sin saber portugués, son los más inquietantes y originales de todo el juego.

Cuando te ataque algún vehículo, no busques mágicos puntos débiles. Apunta a los tripulantes.



Un pequeño fallo de cálculo y la muerte de alguien que merece estar muerto obliga a Max a salir precipitadamente de Nueva York.

El modo Arcade





Cada nivel finalizado en el modo Campaña pasa automáticamente a estar disponible para ser rejugado de una forma que entusiasmará a los gourmets de las altas puntuaciones: se trata de superarlos de nuevo, sumando y restando puntos según cómo se jueguen. Por otro lado, el New York Minute Mode presenta niveles contrarreloj cuya cuenta atrás solo se frena a base de headshots.



MAX PAYNE 3 NO HACE MUCHAS CONCESIONES Y NO TEME SER ADULTO CUANDO LA HISTORIA LO EXIGE

u otro. Todo es espectacular y, a la vez, veraz. ***Max Payne 3*** es un título que está planteado como una explosiva película de acción de Hong Kong, pero que palpita con el gusto por el realismo más sucio del cine negro moderno americano.

A HUMAN BEING AND A REAL HERO

No exageramos si decimos que pocas veces en un videojuego hemos visto a un personaje tan humano y complejo como este nuevo Max Payne, pero sin necesidad de que se le desarrolle con un guion de sesenta horas. La narrativa de ***Max Payne 3***, fundamentada en unas *cutscenes* perfectamente dialogadas y planificadas, pero también en unas cinemáticas que se alternan con la acción de una forma pasmosamente natural, conduce al argumento por terrenos dramáticos insólitos en el género de acción. Y eso hace que la acción, por supuesto, sea mucho más satisfactoria.

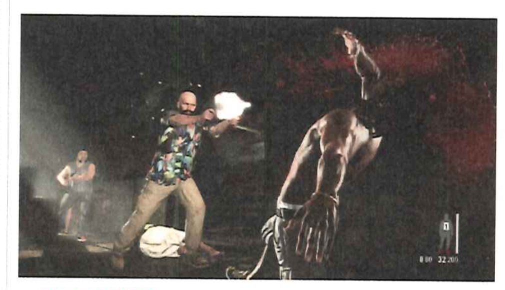
Rockstar, de este modo, ha vuelto a conseguirlo: delineando personajes que empatizan con el jugador (y con un protagonista tan contradictorio y áspero como Payne, no es tarea fácil), con ese estilo que caracteriza a la casa gracias a juegos como *GTA* o *Red Dead Redemption*, consiguen no solo contar una historia impresionante, sino hacerlo en un vehículo espectacular. En este caso, se trata de uno de los mejores juegos de acción en **PS3**.

Los efectos de fragmentación de paredes y cristaleras son espectaculares. Lucen especialmente en los niveles ambientados en oficinas.

Max Payne. Se ha hartado de que todo el mundo le tome por el pito del sereno. Sobrio es letal.







EN DIFICULTADES. Max Payne 3 tiene una gran cantidad de posibilidades de configuración de la dificultad y ayudas de apuntado. Nosotros lo hemos jugado sin ayudas. Hemos llorado.



A PECHO DESCUBIERTO. Aunque las mecánicas de cobertura estén bien implementadas, esto no es Uncharted. Activa el Bullet Time y lánzate sobre los enemigos sin darles tiempo a reaccionar.



HECHO UN ASCO. Max Payne está hecho una auténtica pena, llorón y alcoholizado. La fuerza de los acontecimientos le llevará a replantearse su papel en la vida y qué quiere hacer con ella.

EVALUACIÓN

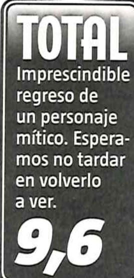


La impresionante concepción de acción y espectáculo: escenarios pulverizados con detalle, cuerpos que caen con realismo... Tremendo.



El sistema de coberturas da problemas en contadísimas ocasiones, ya que el núcleo de la mecánica no se basa en cubrirse.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Soberbios: realistas pero con un baño de color que les da personalidad y los aleja del realismo puro.	BSO extraordinaria, basada en el famoso tema principal de la saga. Excelentes voces en inglés.	A nivel de acción pura, es difícil encontrar algo más pulido y cuidado. Los niveles, eso sí, son lineales.	A un modo Campaña extenso y muy rejugable se suman los completos modos Arcade y multijugador.	El multijugador es variado y divertido, con interesantes extras en la red social de Rockstar.	Todo funciona como la seda, y hay recursos gráficos y mecánicos nunca vistos hasta ahora.
9,6	9,4	9,6	9,4	9,3	9,5



TOTAL

Imprescindible regreso de un personaje mítico. Esperamos no tardar en volverlo a ver.

9,6





La interacción con la pantalla táctil es muy variada: desde abrir puertas y recoger objetos, hasta ayudar a compañeros, usar el hacha o hacer gestos para utilizar los ataques secundarios de las armas.









Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Brónce

Género
FPS
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Nihilistic
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
49,95 €
myresistance.net
16

RESISTANCE BURNING SKIES

LA INVASIÓN SE HACE PORTÁTIL

Dudamos que nadie quiera combatir por la supervivencia del ser humano en una Tierra invadida por unos monstruos cuyo único objetivo es aniquilarnos. Pero caray, qué gusto da liarse a tiros con las *quimeras*.

No es que haya habido otra invasión, sino que se ha retomado esa línea temporal alternativa en la que no hubo Segunda Guerra Mundial pero en la que las *quimeras* -esos seres desconocidos que tomaron toda Europa- consiguieron invadir EE.UU. en 1951, algo que vimos en *Resistance 2* a través de los ojos de Nathan Cole. En ***Burning Skies*** lo viviremos en la piel del bombero neoyorkino Tom Riley, que se meterá de lleno en medio de todo el conflicto con una asociación secreta que venía preparándose para tal momento durante años. Nuestro protagonista es algo típico, con dosis enormes de heroísmo y bueno hasta decir basta, pero eso no quita que tenga su carisma, característica que escasea en el resto de compañeros con los que se encuentra y que funcionarán como meros indicadores con voz -en español- y cuerpos humanos, y armas que utilizarán con desigual acierto.

La historia va desarrollándose por capítulos -en los que atravesaremos bastantes entornos urbanos- y los

ES FIEL A LA SAGA, TIENE UN CONTROL PRECISO Y ADEMÁS MEJORAS TÁCTILES

escenarios están construidos de manera lineal, por lo que la dirección que hay que tomar está claramente marcada (con iconos, en algunas ocasiones). En este sentido, es como la mayoría de los *shooters* del momento, y como sus hermanos mayores. La acción está bien llevada todo el rato y no decae en ningún momento porque, directamente, no se desquita en *QTE* ni en largas secuencias cinemáticas. De hecho, salvo algunas escenas cortas en las que se explican objetivos, las únicas cinemáticas son las que introducen los capítulos del juego. Y gráficamente, el juego tiene poco que envidiar a nadie: los gigantescos jefes finales demuestran lo que da de sí **Vita**.

Ahora bien, lo bueno, como casi siempre, está en los tiros. Aquí la munición abunda, así que no tenemos que quedarnos cortos apretando el gatillo a la hora de masacrar unas cuantas hordas de *quimeras*. Nuestro enemigo no se corta un pelo y tratará de cubrirse, y de atacar por los lados si puede. El sistema de coberturas es algo rocambolesco y no funciona tan bien como debería, pero cumple con su función de sobra y no siempre resulta necesario: si tenemos un mínimo de puntería, cubrirse será secundario. Apuntar es toda una delicia gracias a los dos *sticks* de **Vita**, que »

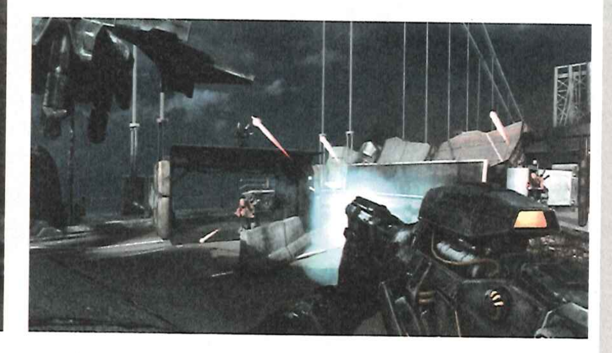
LA ALTERNATIVA

RESISTANCE 3

RESISTANCE 3. En Vita aún no hay mucho FPS, por lo que te recomendamos el último capítulo de la saga en PS3.









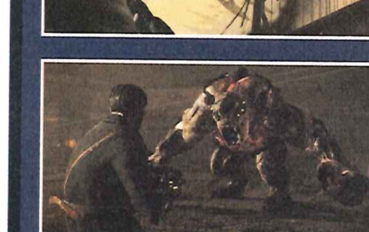


Los escenarios están muy bien retratados y hay toda clase de detalles. El juego es una maravilla gráfica.



No queremos desvelar los enormes jefes finales, pero quédate con el tamaño de este. Es un mini boss y tienes que apuntar a su arma para matarlo.

Una invasión que ya hemos vivido





La historia de Burning Skies ofrece otro punto de vista con un personaje nuevo. Retoma el comienzo de la invasión de EE.UU. justo entre los acontecimientos de Resistance 1 y 2, con inéditos datos sobre las temidas quimeras. No es el mejor argumento de la saga, pero expande otro poquito este universo tan inquietante.





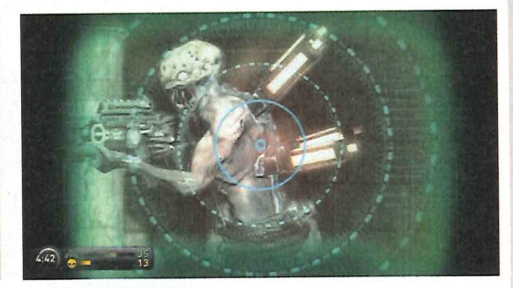


EL HACHA

Una herramienta inseparable para todo bombero y un arma mortífera en nuestras manos. Está siempre accesible desde la pantalla táctil para atacar cuerpo a cuerpo rápidamente.







MEJORA TU ARMA: Los cubos azules que irás encontrando por el mapa te sirven para mejorar tu arma. Cada una tiene seis mejoras, elige bien porque no hay para todas, al menos en la primera partida.

CUIDADO QUE VIENEN. Hay enemigos por todas partes, y no siempre se les ve venir. Eso sí, si se te echan encima, dales un hachazo y santas pascuas. A veces merece más la pena que la escopeta.

DISPARO SECUNDARIO. Todas las armas tienen un modo extra para mejorar el tipo de tiro de cada arma: desde un apuntado automático a un escudo. Otorgando, así, variedad a la mecánica de tiro y cobertura.

consiguen que el juego se sienta igual que las versiones de sobremesa jugadas con mando, o incluso mejor gracias a las mejoras que permite el uso de la pantalla táctil. No tendremos que molestarnos en apretar un botón y en medir dónde tenemos que lanzar las granadas: con arrastrar el icono al sitio donde queremos, el explosivo irá directamente dirigido hacia allí. Del mismo modo, todas las funciones secundarias de las armas se activan con la pantalla táctil, con diferentes gestos dependiendo de cada una. Una vez cojas algo de práctica, se volverá una acción bastante intuitiva. Además, todas las armas se pueden mejorar con cubos especiales para que funcionen más a nuestro gusto.

¿Qué más se le puede pedir? Quizá una Campaña más larga, pues siete horas se hacen cortas. Por eso este *Resistance* incluye un «Juego Nuevo +», donde puedes mejorar todas las armas, y un multijugador que suple esa carencia, con cuatro modos competitivos: *Deathmatch*, Duelos y Supervivencia, todos para hasta 8 jugadores simultáneos.

Puede que ***Burning Skies*** no sea un *shooter* revolucionario en su historia, ni en su mecánica de disparos, pero introduce varias cosas nuevas que en una plataforma como **PS Vita** funcionan de maravilla y que ayudan a que la acción -que es fiel a la de los juegos de sobremesa- no se pare nunca. Todos aquellos que se quejaron de *Retribution* por la falta del segundo *stick* analógico, esta vez no tienen excusa que valga.

LOS CUBOS PARA MEJORAR LAS ARMAS ESTÁN BIEN ESCONDIDOS

EVALUACIÓN


Capta a la perfección la esencia de la saga, el control es muy preciso y se complementa perfectamente con las funciones táctiles de Vita.


Es bastante lineal. Cae en algunos clichés propios del género, pero no enturbia el resultado final de este Resistance.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Demuestra que Vita está a la altura de las circunstancias y que puede dar mucho de sí en este género.	La banda sonora se repite y los efectos de las armas son algo básicos. El doblaje es mejorable.	Ocho armas con varias opciones de personalización, sistema de coberturas... Nada nuevo, pero entretiene.	La Campaña principal dura alrededor de 7 horas en normal. El On-line, las que tú quieras.	Cuenta con cuatro modos y dos tipos de partida en cada uno para hasta 8 jugadores.	Exceptuando algunas bajadas de frame rate en entornos abiertos, es bastante sólido técnicamente.
9,0	8,0	9,0	8,8	8,8	8,6



TOTAL
Debería estar más pulido, pero entretiene, es puro Resistance y muestra las capacidades de la consola.
9,0





La inspiración en el bestiario es de lo más variopinta. Y si no, qué me dices de este pavo real gigante...

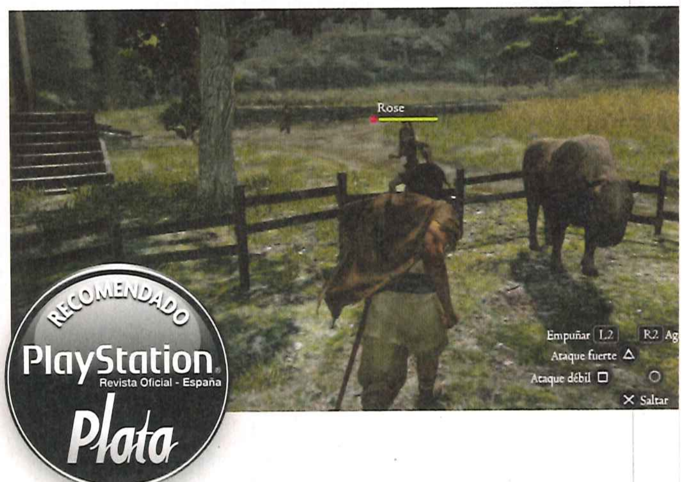




Género
RPG
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (Intercambio de peones)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.035 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.dragonsdogma.com/

18





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DRAGON'S DOGMA

CAPCOM DESAFÍA LA SUPREMACÍA DE SKYRIM

La mitología nos ha dejado en el imaginario decenas de héroes y criaturas de toda índole. De entre todos ellos, destaca sobremanera la figura del dragón. Este monstruo alado ha sido protagonista de multitud de libros, películas y, cómo no, de videojuegos. Unido inexorablemente a un contexto de caballeros, magos y guerras por doquier, nos llega una aventura de dimensiones colosales con dicha criatura como antagonista principal: ***Dragon's Dogma***. Tras un intenso tutorial en el que nos hacemos con los controles básicos del combate y conocemos la historia de un *Arisen* (héroes elegidos por el destino) precursor a nuestro protagonista. Justo después, y ya instalados en la era que nos ocupa, una sobrecogedora escena nos muestra cómo un enorme dragón despierta de su letargo para arrasar la humilde villa de nuestro personaje. Con irracional valentía, intentaremos frenar a la temible bestia por medio de una mugrienta espada, lo que como podéis imaginar tendrá consecuencias nada favorables para nosotros. Así comenzará el desafío contra la bestia, quien nos emplazará a buscarle una vez que nos convirtamos en un valeroso guerrero si queremos recuperar todo aquello que nos ha robado...

UN MUNDO PARA GUERREAR

Dragon's Dogma es la apuesta de **Capcom** para demostrar que en Japón se pueden hacer grandes juegos de rol al estilo occidental. Con los medios de una gran producción y bajo la supervisión de un maestro de la talla de Kinoshita (director del aclamado *Monster Hunter 2*), el resultado no puede ser menos que notable. Inspirado en todo un referente del género, *Skyrim* -tal y como reconocen sus creadores-, ***Dragon's Dogma*** nos plantea un enorme mundo abierto, *Gransys*, donde cumplir decenas de misiones, ya sean de la historia principal como secundarias. A diferencia de la obra de **Bethesda**, aquí iremos acompañados de hasta tres peones que nos ayudarán a salir airosos de los combates. Estos personajes carecen de personalidad, pero obedecen a las órdenes del *Arisen* y cobran una importancia capital en el juego. Como todo buen juego de rol, disponemos de diversas clases para personalizar tanto a nuestro héroe como a los peones acompañantes. Aunque al comienzo solo tendremos acceso a tres de ellas, »

AUNQUE SE INSPIRA EN SKYRIM, DRAGON'S DOGMA TIENE SU PROPIA Y «ORIENTAL» PERSONALIDAD

LA ALTERNATIVA



TESV: SKYRIM. Si todos echan un ojo a la obra de Bethesda por algo será. Skyrim sigue siendo el mejor.

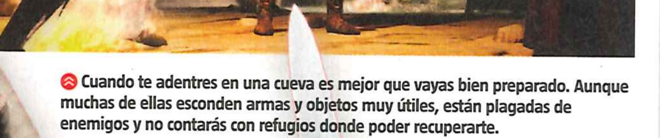




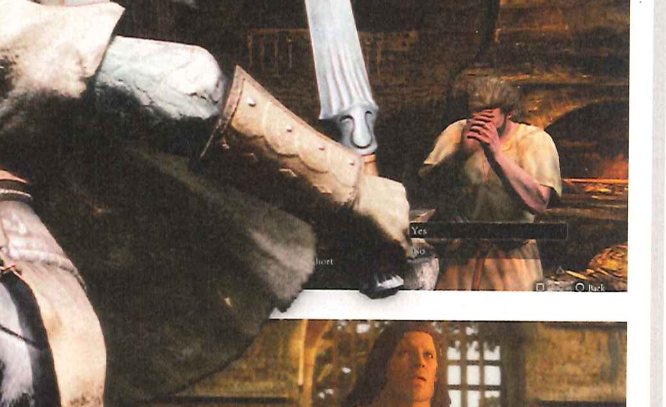


I WANNA BE ARISEN

Si quieres ser un héroe tendrás que currártelo. Desde el comienzo de la aventura puedes crear a tu personaje con varios parámetros de personalización en un editor bastante completo. Aunque elijas una clase determinada, no te preocupes, porque podrás cambiarla según avances en la aventura.



Cuando te adentres en una cueva es mejor que vayas bien preparado. Aunque muchas de ellas esconden armas y objetos muy útiles, están plagadas de enemigos y no contarás con refugios donde poder recuperarte.



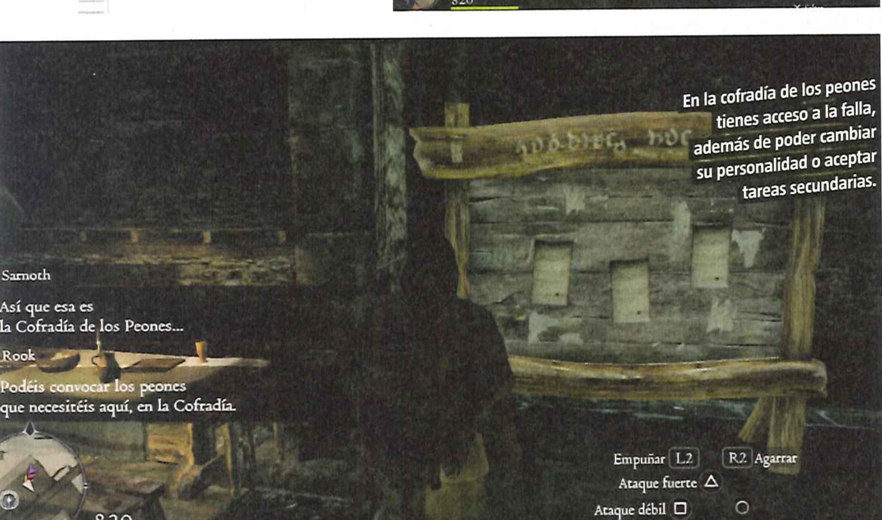
La atónita mirada del héroe ante la llegada del dragón, antes de exclamar: «¡Ay la que se me viene encima!».

EL TRABAJO CONJUNTO CON LOS PEONES Y EL USO DE OBJETOS Y HABILIDADES ES BÁSICO PARA ACABAR CON ENEMIGOS FINALES







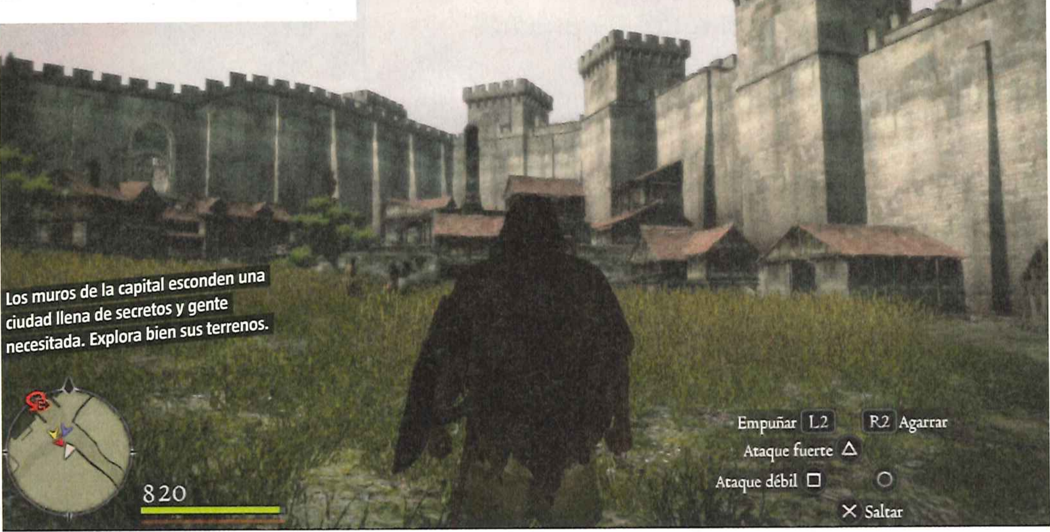


En la cofradía de los peones tienes acceso a la falla, además de poder cambiar su personalidad o aceptar tareas secundarias.

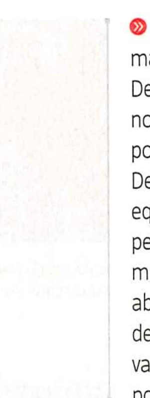

Para acabar el prólogo, te enfrentarás a un enemigo quimera-cabra. No queremos imaginar cómo habrá sido engendrado... Si te subes a sus lomos, lo tendrás más sencillo.







Los muros de la capital esconden una ciudad llena de secretos y gente necesitada. Explora bien sus terrenos.



habrá un total de nueve, incluyendo magos, guerreros arqueros o clases híbridas. Después de superar varias misiones, la acción nos llevará a la capital del reino desde donde podemos desarrollar todo tipo de actividades. Desde acumular tareas secundarias, mejorar equipamiento o personalizar a nuestros peones. El componente exploración se torna muy importante ya que, tanto en escenario abierto como en las ciudades, hay multitud de objetos o personajes que nos serán de valiosa ayuda. Enfrascados en los combates, podemos dar unas sencillas órdenes a nuestros aliados para que curen al equipo, distraigan a los enemigos o se lancen al ataque rápidamente. Manejar el tempo del combate e incluso utilizar la orografía a nuestro favor son factores determinantes. Poseemos, además, una serie de comandos o ataques especiales para infligir más daño, aunque son más lentos y consumen nuestra barra de energía, e incluso la posibilidad de escalar por los cuerpos de las bestias (¿guiño a *Shadow Of The Colossus*?). Contra enemigos comunes no es necesario controlar todos estos elementos; sin embargo, las batallas contra *quimeras* o dragones se vuelven más complejas y es necesario repartir bien los esfuerzos. La variedad, tanto en la forma de pelear como en las misiones, hace que las 50 horas que aproximadamente dura la historia principal se pasen casi como un suspiro. Gráficamente, ***Dragon's Dogma*** cuenta con luces y sombras. Los diseños -a nivel general- de rivales y escenarios son de una gran calidad, aunque hay ciertos defectos en texturas o problemas de *tearing* que afean el resultado. Algo que podemos pasar por alto teniendo en cuenta la grandiosa amplitud de *Gransys*. En cuanto a opciones On-line, ***Dragon's Dogma*** no cuenta con un multijugador al uso, aunque sí añade la opción de intercambio de peones con otros usuarios.

En líneas generales, el resultado del juego de **Capcom** es tremendamente satisfactorio, ofreciendo una sobresaliente alternativa al casi inigualable *Skyrim*.

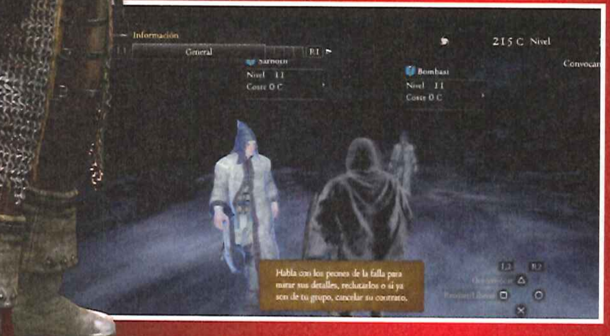
UNA BUENA ACOGIDA PUEDE HACER QUE EN EL FUTURO TENGAMOS SECUELA



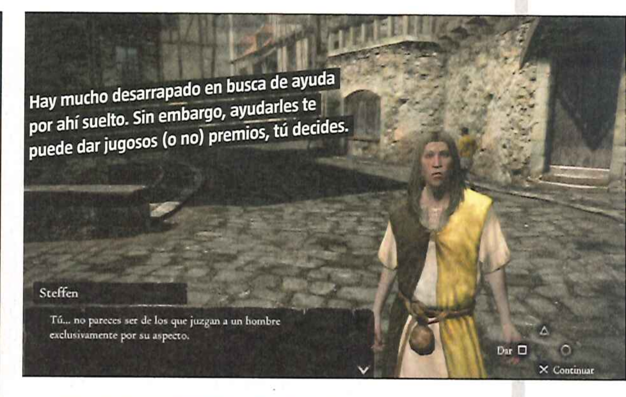


CUIDA TUS PEONES





Una de las bases de la jugabilidad es el uso de los peones. Podrás disponer de hasta tres a la vez, aunque uno será el principal que te acompañe durante toda la aventura. El resto los podrás intercambiar en las fallas por otros con distinta clase, o bien pasarlos a un amigo para que suban de nivel y vuelvan con nuevos objetos. Distribuye bien los oficios para que puedan serte de ayuda durante la multitud de peleas que tendrás y aplica las órdenes correctas en cada momento. De tus buenas dotes de mando depende que salgas airoso en la batalla, joven Arisen.



Hay mucho desarrapado en busca de ayuda por ahí suelto. Sin embargo, ayudarles te puede dar jugosos (o no) premios, tú decides.







TRINCHANDO. Cuando te ataquen varios enemigos activa los golpes especiales que multiplicarán el daño. Ten cuidado, eso sí, no vacíes la barra de energía si no quieres convertirte en blanco fácil.



ESCUCHA A LOS PEONES. En ocasiones tus aliados te darán pistas sobre cómo acabar con ciertas bestias, o cómo avanzar en una misión. Estate atento a sus consejos, aunque a veces sean un poco pesados.

¿DEMASIADO GRANDE PARA TI?

Uno de los aspectos más destacables de Dragon's Dogma es, sin duda, el de sus enemigos. Dragones, quimeras, grifos, sierpes... Infinidad de criaturas mitológicas se cruzarán en tu camino. No desfallezcas y busca la mejor manera de acabar con ellas sin que te hagan picadillo.

EVALUACIÓN



Un tremendo juego de rol con un acertado sistema de combate y horas de diversión por delante es lo que te espera en Dragon's Dogma.



Algunos defectos gráficos emborronan un poco el resultado final. La IA de los peones no siempre actúa como debería.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios preciosistas y el diseño de enemigos ambientan perfectamente la historia.	Las voces de los peones son algo anodinas y la banda sonora es buena, aunque no termina de encajar.	El uso de los peones y la personalización de comandos especiales le da variedad a los combates.	Unas 50 horas para la historia principal más tareas secundaris y añadidos que llegarán vía DLC.	Solamente podrás intercambiar peones con otros jugadores para subir nivel.	Pocas bajadas de frame rate, aunque tiene defectos -como tearing- que podrían subsanarse.	Si te gustó Skyrim y quieres una alternativa, Dragon's Dogma es la mejor opción.
9,1	8,7	9,4	9,3	8,6	8,9	9,3





Para acabar con el Troll de Hielo deberás hacer una brecha de fuego en el suelo y después lanzar, atravesándolo, Rayos Arcanos. Solo así le harás daño.







Género
Aventura
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
The Workshop
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.807 MB)
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com
12

SORCERY

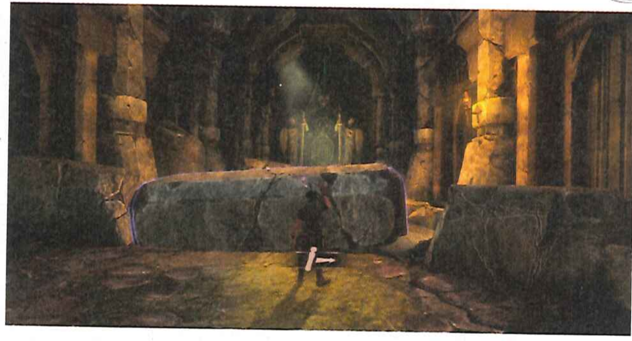
LA AVENTURA DE PS MOVE QUE ESPERÁBAMOS

Tengo que reconocer que sentía una pereza enorme por tener que analizar este juego de magia y hechicería de *PS Move*. Si mi primer contacto con ***Sorcery*** fue como un *coitus interruptus* por la constante pérdida de señal del mando con la cámara y, por consiguiente, continuamente había que estar calibrándolo, ahora, subsanado tan molesto fallo, el clímax se alcanza tras unos preámbulos necesarios, pero que te hacen pensar equivocadamente que se trata de un juego para niños. Así pues, superado el primer cuarto de hora (algo pestiño, todo hay que decirlo, por sus escenarios minimalistas y básico tutorial) empezarás a gozar con una aventura de sensaciones y emociones crecientes. Y es que si en un principio tienes la impresión de que *PS Move* no es una varita mágica -sino cualquier otra arma, menos mágica-, niveles después empiezas a sentir que sí, que eso que mueves cobra su sentido. En parte porque cada movimiento tiene un efecto, un hechizo, y porque la complejidad se empieza a apoderar de la mecánica más allá de lo que pudimos ver en la última entrega de *Harry Potter*, que era un *shooter* de *PS Move* disfrazado de «magia».

En ***Sorcery*** comenzarás como aprendiz de mago, y aprenderás lo básico para defenderte de las criaturas a las que deberás hacer frente. Es decir, solo podrás hacer uso del Rayo Arcano, que equivale a algo así como a la mecánica de *HP: Las Reliquias de la Muerte*. Pero al llegar al primer *final boss*, una *Banshee*, te lo pondrá bien clarito: esto no es un juego de niños. Tendrás que ser preciso y enérgico al lanzar el rayo solo en el justo momento en que es vulnerable; después esquiva sus ataques y protégete con el escudo. Tras este mortal espíritu femenino sacado de la mitología irlandesa, aparecerán muchos otros: *trolls* de hielo, chamanes, *bogeys*... dentro de unos entornos además de bellos, que te ayudarán a hacerles frente. Así, por ejemplo, cuando veas un foco de fuego, colócate tras él y lanza un Rayo Arcano atravesándolo. El rayo se transformará en una bola de fuego mortal. Cada hechizo (que irás aprendiendo según avances en la aventura) se ejecuta de una manera diferente: pulsa el botón *Move* y realiza el movimiento correspondiente al hechizo que desees (enérgicamente hacia abajo, ocasionarás una brecha en el suelo; medio giro hacia abajo, una tormenta de fuego; medio giro hacia arriba, provocarás un huracán...) y después combínalos. Te verás realizando infinidad de movimientos con la «Move-varita» y, aunque acabarás con unas agujetas bastante acusadas, tendrás la sensación de que realmente eres un mago que lucha contra el mal. Y es que Finn, el personaje que controlas, es eso, un mago. Acompañado de Erline, »











HURACÁN. Es uno de los hechizos que menos energía quita a los enemigos, sin embargo es muy útil para evitar que se acerquen a ti. Sobre todo estos que aparecen en pantalla, que portan bombas capaces de acabar contigo de un plumazo. Lánzales Huracán hasta que caigan por el acantilado, ¡y listo!

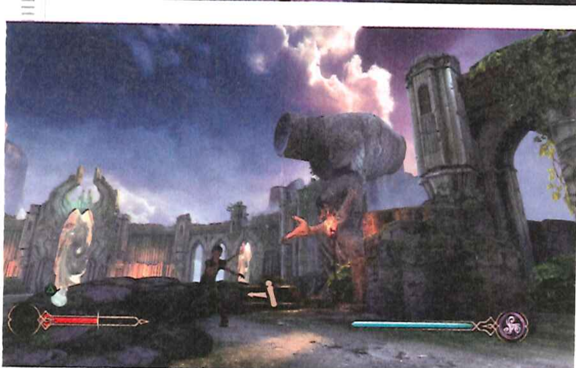
MOVE-VARITA

The Workshop consigue que los movimientos que el jugador ha de realizar con PS Move sean creíbles, evitando caer en la monotonía de sacudir sin sentido el mando de movimiento -que vimos en su día en la última entrega de Harry Potter-. Cada hechizo se ejecuta de manera diferente. Así, para hacer una brecha en el suelo, además de seleccionar en el inventario el hechizo correspondiente, deberás realizar un movimiento brusco y seco hacia abajo. Para congelar el agua y crear un muro de hielo tendrás que mover de lado -y hacia abajo- la Move-varita... Y luego, por supuesto, viene la compleja tarea de combinarlos.











LAS BATALLAS MÁGICAS SON LAS PROTAGONISTAS DEL DESARROLLO Y DAN GRAN VISTOSIDAD AL JUEGO





Para reparar puentes, portales, escaleras... simplemente haz giros de muñeca con la varita.



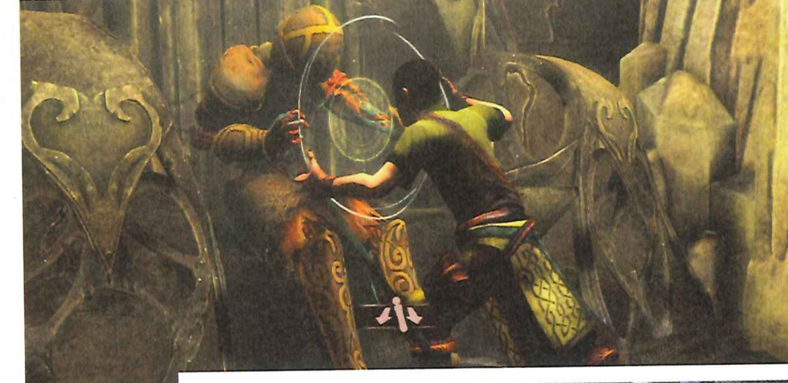












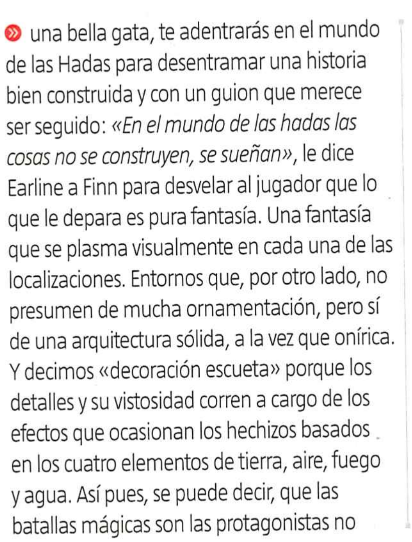


Finn comienza la aventura sin conocimientos de magia y totalmente indefenso. Pero pronto le entregarán una varita mágica -que deberás aprender a usar en un tutorial- y más adelante un poderoso escudo, que usarás pulsando L2.



CRIATURAS MALDITAS

Sorcery sigue los principios básicos del buen juego, pues tras hacer frente a numerosos enemigos, llegarás al final de la fase donde aparecerá el jefe final. Para derrotarle, deberás estudiar sus movimientos para averiguar en qué momento es vulnerable a tus ataques, y qué hechizo es el más eficaz. Así, por ejemplo, para acabar con el Troll de Hielo, deberás provocar una Tormenta de Fuego y lanzar Rayos Arcanos.



Finn irá acompañado de una bella gata, Erline, quien sutilmente se colocará allí donde has de hacer algo, y ese algo deberás descubrirlo tú.

una bella gata, te adentrarás en el mundo de las Hadas para desentramar una historia bien construida y con un guion que merece ser seguido: *«En el mundo de las hadas las cosas no se construyen, se sueñan»*, le dice Earline a Finn para desvelar al jugador que lo que le depara es pura fantasía. Una fantasía que se plasma visualmente en cada una de las localizaciones. Entornos que, por otro lado, no presumen de mucha ornamentación, pero sí de una arquitectura sólida, a la vez que onírica. Y decimos «decoración escueta» porque los detalles y su vistosidad corren a cargo de los efectos que ocasionan los hechizos basados en los cuatro elementos de tierra, aire, fuego y agua. Así pues, se puede decir, que las batallas mágicas son las protagonistas no solo del desarrollo, sino también del apartado gráfico del juego. Las criaturas a las que deberás hacer frente son -en general- duras de pelar; por eso, además de los hechizos deberás hacer uso de pociones previamente preparadas. En total podrás elaborar 16, como la que te permite realizar un Golpe Heroico, es decir una especie de *Fatality* en términos de *Mortal Kombat*; o la Poción Revitalizante, que recupera tu barra de energía. Una poción que has de tomar primero agitando el *PS Move* y después elevándolo (como si te lo estuvieras bebiendo); un gesto que cuando las cosas están complicadas es difícil de hacer, dejándote vendido al enemigo. Igual de vendido que, en ocasiones, la cámara te deja, pues al no poder controlarla tu personaje no se colocará de manera adecuada para lanzar el hechizo en cuestión.

Salvo estos dos pequeños apuntes, ***Sorcery*** es un gran título *Move* (es una pena que no haya salido mucho antes para demostrar de lo que es capaz un juego de movimiento con este sistema ideado por **Sony**): mecánica intuitiva y variada, gráficos bien cuidados y una banda sonora con ciertas reminiscencias celtas que remarca la grandiosidad de su trama. Y un doblaje que otorga credibilidad al protagonista, pues la voz de Finn es la de un mago de verdad: Jorge Luengo. Y pese a su inexperiencia como actor de doblaje, no lo hace nada mal.

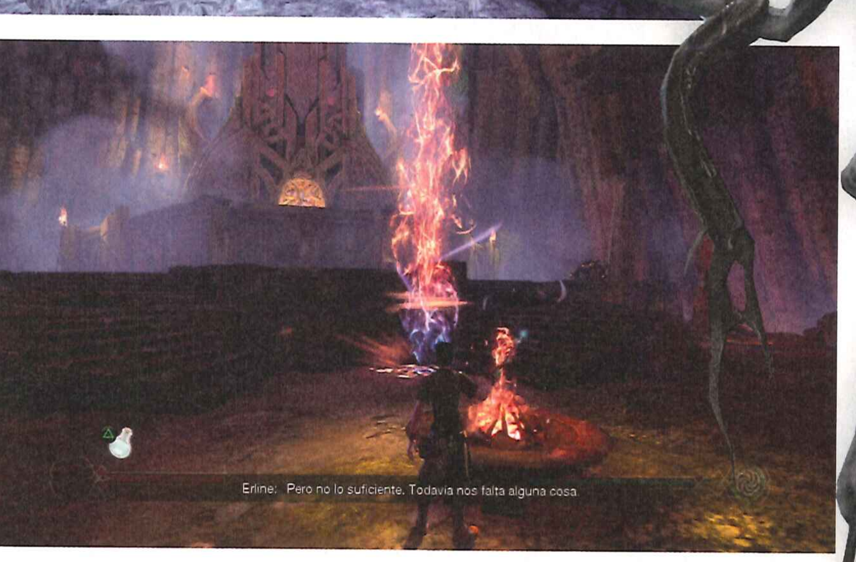
En definitiva, ***Sorcery*** es un buen juego, y una gran aventura de *PS Move*.



En ciertas zonas del juego te encontrarás con el Alquimista, al que podrás comprar y vender ingredientes para hacer un total de 16 pociones, como la que permite realizar un Golpe Heroico.



Sorcery con... pack PS Move por tan solo 79,99 €. O juego, más pack PS Move y PS3 de 320 GB por 299,99 €.



Erline: Pero no lo suficiente. Todavía nos falta alguna cosa.

MOVIMIENTOS CON PS MOVE CREÍBLES QUE CONSIGUEN EVITAR LA MONOTONÍA DE LA MECÁNICA DEL TÍPICO MAGO

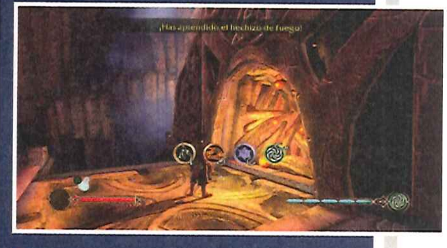


FUEGO. Colócate tras el fuego y lanza un Rayo Arcano; este se transformará en una bola de fuego que incendiará esa carreta que te impide el paso. Si lo usas contra enemigos, les quitará mucha energía de un solo golpe.



HIELO. Es uno de los hechizos más útiles, ya que paraliza a los enemigos. Si sigues lanzándoles Hielo, los congelarás y podrás romperlos con un golpe de escudo o lanzando un Rayo Arcano.

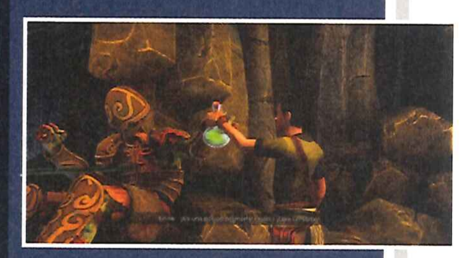
Cuestión de magia arcana



Comenzarás con solo un hechizo, Rayo Arcano, y según avances en la aventura aprenderás otros más poderosos: Hielo, Fuego, Tormenta... Y podrás combinarlos para causar un efecto mayor.



Abre los cofres que encuentres a tu paso: muchos de ellos contienen objetos e ingredientes que te servirán para realizar pociones, como la que te otorga el Golpe Heroico.



Otras pociones las encontrarás, como la que aparece en pantalla -Poliforma-, que te permite adoptar la forma de un animal, por ejemplo una rata, para acceder por lugares estrechos.

EVALUACIÓN



De verdad tienes la sensación de ser un mago con varita como arma. Los destellos y efectos de los hechizos.



Al no poder controlar la cámara, en ocasiones te verás vendido al enemigo, y en otras te será casi imposible lanzar el hechizo donde quieres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sólidos entornos con arquitecturas oníricas. El protagonismo recae en los efectos al lanzar los hechizos.	Gran banda sonora con reminiscencias celtas. Buen doblaje al castellano por el mago J. Luengo.	Buena adaptación Move a los movimientos de un mago. Falla el no poder controlar la cámara.	Cuatro mundos que visitar con dosis de RPG, para que alargues la aventura lo que quieras.		Buena adaptación Move a los movimientos de un mago. El pero es que en ocasiones sufre ralentizaciones.	Es la aventura que hace tiempo pedíamos a gritos para PS Move. Y, por fin, está aquí.
9,0	9,0	8,8	8,5	-	8,8	8,9





El peliculero arranque del juego engaña, con su espectacular desarrollo pasillero y sus QTE. Tranquilos, que esto es puro sandbox. Irás por donde te de la gana.









Género
Sandbox cafre
Compañía
Activision
Desarrollador
Radical Ent.
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
Sí (descarga)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (435 MB)
P.V.P. Recomendado
70,99 € (edición Radnet)
91,99 € (edición coleccionista)
www.prototypegame.com
18

PROTOTYPE 2

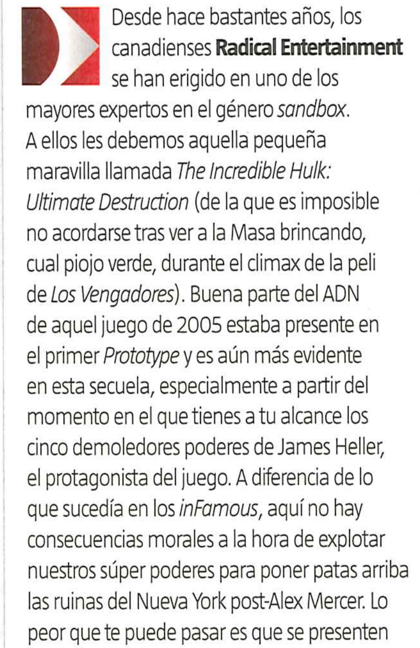
DESPIERTA AL BERRACO QUE LLEVAS DENTRO

Desde hace bastantes años, los canadienses **Radical Entertainment** se han erigido en uno de los mayores expertos en el género *sandbox*. A ellos les debemos aquella pequeña maravilla llamada *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (de la que es imposible no acordarse tras ver a la Masa brincando, cual piojo verde, durante el climax de la peli de *Los Vengadores*). Buena parte del ADN de aquel juego de 2005 estaba presente en el primer *Prototype* y es aún más evidente en esta secuela, especialmente a partir del momento en el que tienes a tu alcance los cinco demoledores poderes de James Heller, el protagonista del juego. A diferencia de lo que sucedía en los *inFamous*, aquí no hay consecuencias morales a la hora de explotar nuestros súper poderes para poner patas arriba las ruinas del Nueva York post-Alex Mercer. Lo peor que te puede pasar es que se presenten los helicópteros de la *Blackwatch* (AKA Militares Sin Escrúpulos). Pero llegará el momento en el que los esperarás con una sonrisa, dispuesto a cubrir los cielos de Manhattan de fuego, metralla y vísceras. En ese instante, cuando te ves rodeado de mutantes, bajo una lluvia de balas y engalanando las calles con los intestinos de tus enemigos, es cuando empiezas realmente a disfrutar de ***Prototype 2***. Es algo que debería suceder desde el primer minuto de juego, pero un guion previsible y un arranque tedioso (ve del punto A al punto B y liquida al señor C) te exigirán buenas dosis de paciencia hasta llegar a ese punto en el que la dificultad -y los poderes de Heller- se desmadran y ***Prototype 2*** muestra su auténtico rostro.

No es que el juego no ofrezca la suficiente profundidad para mantener nuestra atención, ni mucho menos. Como cualquier *sandbox* que se precie, ***Prototype 2*** despliega toneladas de misiones secundarias, objetos que localizar (cajas negras), colmenas de mutantes que limpiar, científicos que localizar y fagocitar... Pero eso no impide que las primeras misiones resulten monótonas y los ataques de Heller, demasiado limitados. Pero a medida que acumulemos horas de juego, la absorción de los mutantes más evolucionados (desde los grotescos «alborotadores» hasta los seguidores de Alex Mercer) nos proporcionarán poderes más sofisticados, divertidos, y necesarios para dar el salto a la zona roja de Nueva York, la más peligrosa -y animada- del juego.

TRAS LOS TALONES (MUTANTES) DE MERCER

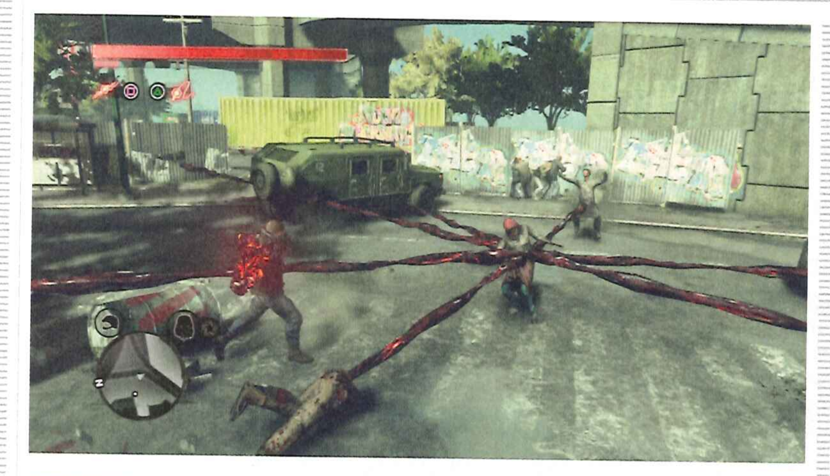
A pesar de sus evidentes carencias (el guion parece una mera excusa para encadenar misiones), es imposible no encariñarse de ***Prototype 2*** por ideas geniales como los desafíos y recompensas de la edición *Radnet* (ver recuadro) o la posibilidad de convertir a cualquier transeúnte en una bomba



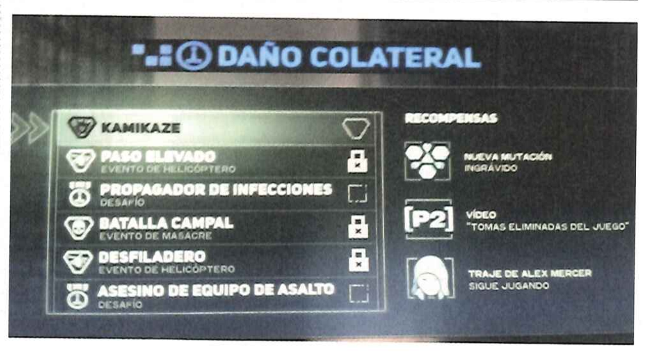
LA ALTERNATIVA



PROTOTYPE.
Por 20 eurillos aún podrás encontrar en tiendas la primera parte, que no estaba nada mal.









CIERRA LOS OJOS Y PIENSA EN UN LUGAR BONITO. Heller tiene la moral de un genocida borracho: no sufre el más mínimo remordimiento al convertir a militares y civiles en bombas biológicas, o bien al absorber sus cuerpos (en la tradición de Célula) para recuperar energía o adoptar el aspecto de las víctimas.

RADNET: EVENTOS Y MUTACIONES.

Hasta el próximo 7 de junio, la edición Radnet de Prototype 2 desplegará, semana a semana, eventos, recompensas y desafíos que mantendrán nuestro interés hacia el juego mucho después de haber ajustado cuentas con Mercer y la Blackwatch. Desde poderes exclusivos, vídeos y temas dinámicos para tu PS3 hasta pruebas realmente originales, como tronchar el mayor número posible de soldados mientras caemos a plomo contra el suelo. Además, podrás comparar tus cifras de muerte y destrucción con las de tus amigos. La recompensa final: un skin de Alex Mercer.











CUANDO LA DIFICULTAD Y LOS PODERES DE HELLER SE DESMADRAN, PROTOTYPE 2 MUESTRA SU AUTÉNTICO ROSTRO



Heller es capaz de planear en el aire durante unos segundos. Una habilidad muy útil para recorrer la ciudad sin tener que enfrentarte a soldados y mutantes.





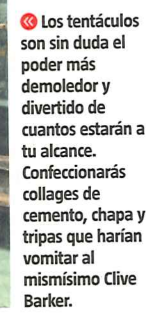












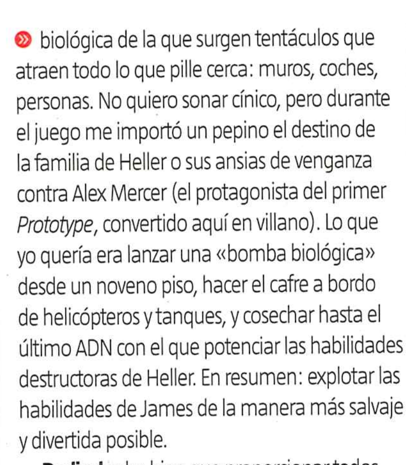
Los tentáculos son sin duda el poder más demoledor y divertido de cuantos estarán a tu alcance. Confeccionarás collages de cemento, chapa y tripas que harían vomitar al mismísimo Clive Barker.



A medida que avances en el juego, más exóticos y letales serán los mutantes a los que te enfrentes. Los pupilos de Alex Mercer tendrán poderes similares a los tuyos, aunque les falte tu crueldad y mala leche.

DAME TU HELICÓPTERO, ¡RIDÍCULO!

Aunque al principio tendrás que huir como un conejo de tanques y helicópteros, unas cuantas horas de juego más tarde no solo podrás hacerles frente sin despeinarte, sino que además podrás robarlos, elevando al 11 tu capacidad de destrucción. ¿Prefieres seguir jugando «a pelo»? Bueno, también puedes robar los lanzacohetes de los vehículos y dedicarte al tiro al pichón.



biológica de la que surgen tentáculos que atraen todo lo que pille cerca: muros, coches, personas. No quiero sonar cínico, pero durante el juego me importó un pepino el destino de la familia de Heller o sus ansias de venganza contra Alex Mercer (el protagonista del primer *Prototype*, convertido aquí en villano). Lo que yo quería era lanzar una «bomba biológica» desde un noveno piso, hacer el cafre a bordo de helicópteros y tanques, y cosechar hasta el último ADN con el que potenciar las habilidades destructoras de Heller. En resumen: explotar las habilidades de James de la manera más salvaje y divertida posible.

Radical sabe bien que proporcionar todos los poderes al jugador desde el principio sería la ruina del juego: nos cansaríamos de él en 20 minutos. Pero creo que se han equivocado al incorporar los tentáculos y las bombas biológicas tan tarde. En lugar de marearnos con el sónar y la cansina localización de determinados científicos (hasta el propio Heller califica sus misiones de *gymkanas*), habría sido mejor desplegar el caos que rodea las últimas horas de juego, y los duelos contra los pupilos de Mercer, mucho antes. Porque si ***Prototype 2*** corre un riesgo, es el de dar la impresión inicial de ser monótono. Desde luego, **Radical** no ha inventado la rueda con este juego, pero la variedad de poderes y mejoras que podemos incorporar a Heller, y los demenciales niveles de destrucción que podremos llegar a alcanzar, lo convierten en uno de los *sandbox* más descacharrantes de los últimos años (con permiso del inclasificable *Saints Row: The Third*, por supuesto). Las cargas no molestan en absoluto (gracias a pequeñas trampas, como impedirnos viajar de una isla a otra, salvo que lo hagamos en una transición en helicóptero), y los gráficos, aunque no son nada del otro mundo, ofrecen detalles geniales, como los tentáculos de marras o ver rebotar al fulano que hemos lanzado, 30 metros atrás.

Si tienes la suficiente paciencia para recopilar las herramientas precisas para hacer el cafre, ***Prototype 2*** te proporcionará momentos muy divertidos. Si encima nos hubieran dado un buen guion, ya habría sido la bomba. Pero al menos tenemos el *Radnet* para divertirnos después de que la historia de Heller llegue a su -previsible- final.

El control del helicóptero es bastante agradecido, aunque tampoco sueñes con pasar mucho tiempo dentro de él. Su blindaje es tan sólido como las servilletas de los bares.

PODRÁS CONVERTIR A CUALQUIER TRANSEÚNTE EN UNA BOMBA BIOLÓGICA CON PATAS

ESTE LANZAMISILES ES DE MI TALLA. Cuando te canses de las cabriolas, los navajazos y los tentáculos, siempre puedes saltar a un helicóptero en pleno vuelo, robar su lanzamisiles y usarlo para limpiar la calle de enemigos.

EL SÓNAR DE MIS ENTRETELAS. Pulsa L3 para activar el sónar de Heller, con el que podrás averiguar la ubicación de tu próximo objetivo/víctima. Hazlo desde un edificio alto o acabarás dando palos de ciego.

De profesión: sus poderes



Podrás asignar dos de los cinco poderes de Heller a otros tantos botones del pad, y usarlos alternativamente en un único ataque.


Los tentáculos, espectaculares y efectivos, son capaces de aturdir momentáneamente a los enemigos más grandes.


Las garras son el primer poder que lograrás. Luego le seguirán Puño Demoledor, tentáculos, Puño de Látigo y espada. Que los disfrutes.

EVALUACIÓN

✔ Los tentáculos y convertir a los transeúntes en bombas biológicas. El Radnet, con el que se alarga la vida del juego mas allá del final.

✘ El flojo guion, repleto de traiciones previsibles, hará que en muchas ocasiones te plantees saltarte las secuencias que narran la historia.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La ciudad está bien recreada, y las avenidas, atravesadas por tus tentáculos, son realmente imponentes.	Activision trae Prototype 2 con un doblaje al castellano bastante cuidado. Que aprendan otros...	Una vez que tienes acceso a los 5 poderes, te lo pasarás como un enano masacrando fulanos.	No tardarás demasiadas horas en llegar al final, pero a la vuelta de la esquina te espera Radnet.	El Radnet, con sus desafíos y recompensas, abre un nuevo mundo para los juegos tipo sandbox.	Se agradecen las cargas rápidas, pero la IA de los PNJ es más que mejorable.	Arranca flojo, pero va ganando enteros a medida que sumas horas y poderes para Heller.
8,7	8,7	8,8	9,0	8,8	8,8	8,7



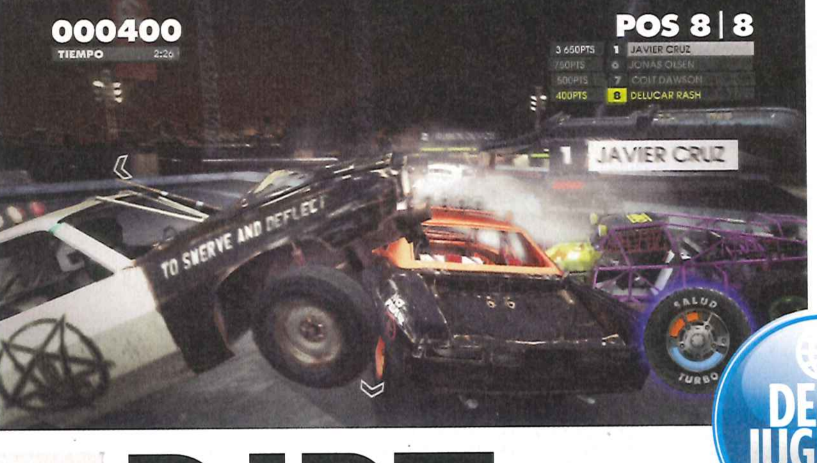


Las rampas pueden ser un buen sistema para adelantar sin necesidad de encontrar un hueco... pero más vale que las tomemos bien o daremos más vueltas que una peonza loca.





Género
Arcade
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters Racing
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
 **x8**
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
codemasters.com
7







DIRT SHOWDOWN

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

LA DIVERSIÓN AL PODER

Tengo que reconocer que desde el mismo momento en que me enteré de que este ***DiRT Showdown*** podría tener cierto parecido al mítico *Destruction Derby*, la cosa ya me sonó a música celestial. Cierto que aún quedaba por conocer la letra, pero algo me decía que un juego de coches con las calidades que suele ofrecer la saga *DiRT* y el concepto de juego tan bestial como el clásico de **Reflections**, el resultado no podía ser nada malo. Y así es.

Aunque es posible que los más puristas de la saga *DiRT* lamenten esta tremenda transformación, la verdad es que el cambio le aporta toda la alegría e intensidad que solía faltarle a un juego catalogado siempre como «técnico». Es un salto descomunal, de la simulación más rigurosa al *arcade* más desenfadado, pero la conducción sigue siendo la gran protagonista... Solo que ahora la diversión es doble y resulta casi imposible soltar el mando una vez que se empieza. Para nosotros, sea un capítulo aparte o un «divertimento» hasta la llegada de *DiRT 4*, no hay duda de que esto tiene mucha más miga e intensidad que un formato en el que cada vez hay más juegos y menos jugadores. ***DiRT Showdown*** puede que sea mejorable en algunos aspectos y hasta ser acusado de poco original, pero

¿SIMPLÓN? SÍ, PERO DE ESOS EN LOS QUE ES IMPOSIBLE SOLTAR EL MANDO

está muy bien hecho, es entretenido de principio a fin, adictivo de verdad y está al alcance de todos los públicos.

Si pensamos que la jugabilidad es, y debe ser siempre, el apartado más importante, este es, de lejos, el más consistente de este explosivo *arcade*... Pero es que además no está nada cojo en el resto de cuestiones. Gráfica y técnicamente es bastante notable, la banda sonora y el doblaje son sobresalientes y el control es de los más logrados en el género. Tan divertido resulta el pilotaje que uno disfruta lo mismo en las pruebas de destrucción que en las de pilotaje más técnico, o en las de correr y poco más. Puede que ese logradísimo control sea la causa de que sea tan sencillo a veces, pero siempre podemos optar por un nivel de dificultad por encima del intermedio. Ahí, superar pruebas y ganar dinero para poder realizar mejoras en nuestros coches ya pasan a ser guerras donde perderemos más de mil batallas. Lo mismo nos pasará si optamos por las partidas en red o por el modo multijugador a pantalla partida, donde ***DiRT Showdown*** gana aún más enteros en jugabilidad. Las pruebas de habilidad de *joyride* son entretenidas... pero son ya algo más parecido a lo que solían ser los anteriores *DiRT*: pilotaje »

LA ALTERNATIVA



MOTOR STORM APOCALYPSE. Aunque sea bastante más «fantasma», es también muy divertido.

Mientras nos quede alguna pieza del coche tendremos alguna posibilidad de ganar. Muchas veces quedaremos reducidos a un auténtico amasijo de hierros, pero mientras andemos...



LA LEY DEL MÁS FUERTE ES LA ÚNICA QUE IMPERA JUGANDO ON-LINE

DiRT Showdown ofrece su verdadera medida jugando en red. Podremos apuntarnos en todo tipo de competiciones y pruebas On-line para hasta 8 jugadores simultáneos. Si queremos ser un poco más selectivos, también podremos crear nuestros propios retos e invitar solo a quien queramos.



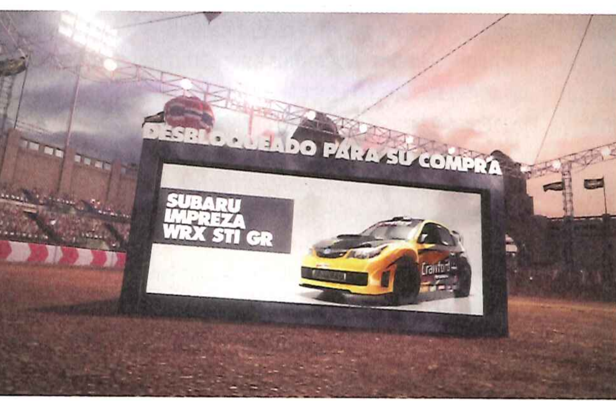






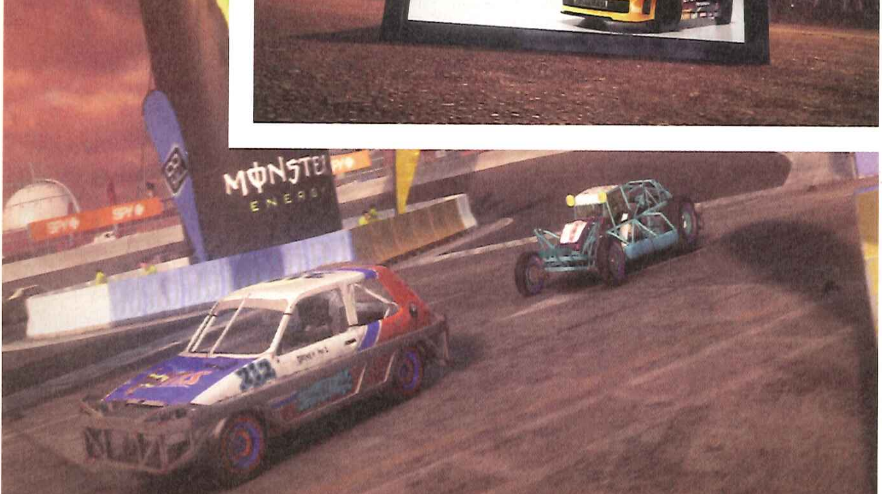


En la nieve y el hielo cualquier contacto puede tener consecuencias inesperadas. En la medida de lo posible, si puedes evitar los choques tendrás muchas más opciones de ganar.



Superar retos y ganar carreras nos aportará el dinero para mejoras, pero también será la fórmula para ir desbloqueando los vehículos más potentes del juego.









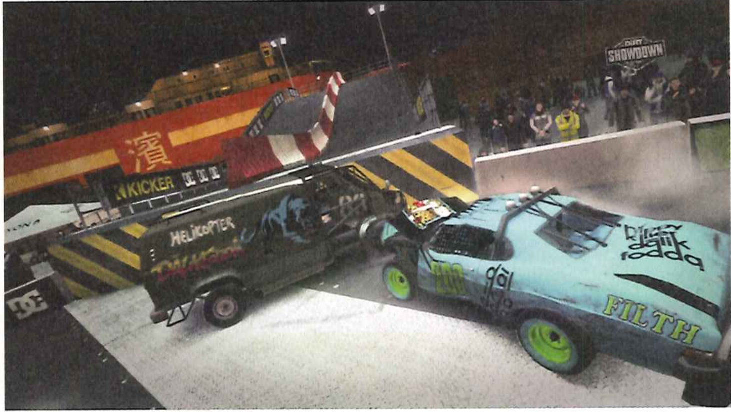


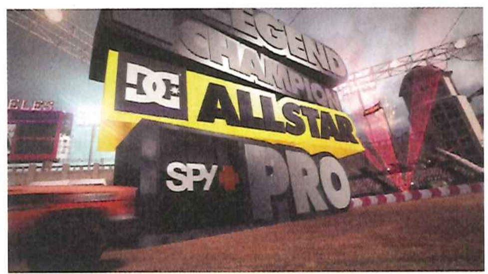


MODO MULTIJUGADOR

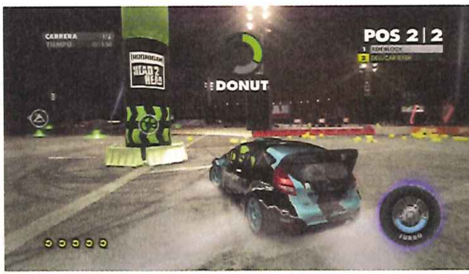
Si en vez de jugar On-line queremos pasarlo bien retando a un amigo, nada mejor que una carrerita a pantalla partida de las de toda la vida. Diversión asegurada.



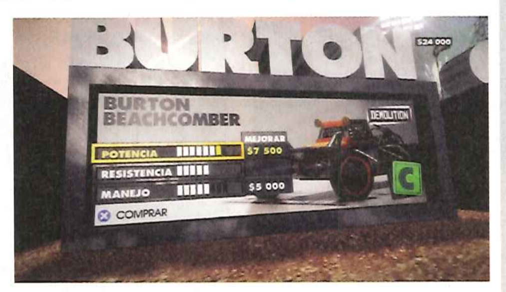




SHOWDOWN TOUR. Se trata del modo más importante y duradero. Está dividido en diferentes categorías, que a su vez están compuestas de decenas de pruebas de diferentes competiciones.



PRUEBAS TÉCNICAS. Si lo comparamos con otros DiRT, este es el que menos espacio ha dejado para las pruebas de habilidad al volante. Aún así, hay unas cuantas muy divertidas y bastante exigentes.



MEJORAS. Aunque aplicar todas las mejoras resulta casi tan caro como comprar un coche nuevo mejor, hay algunos vehículos que por alguna característica especial determinada merece la pena potenciarlos.

» de precisión para demostrar nuestro dominio del vehículo. Por más variadas que sean sus pruebas, resultan más frías que cualquiera de las del modo principal.

En lo que se refiere al modo On- line, pues puede que no demos mucha importancia al hecho de poder competir con nuestros tiempos y puntuaciones con el resto de jugadores de todo el mundo, pero seguro que la mayoría valorarán más lo que supone poder competir en cualquier tipo de pruebas contra hasta 8 jugadores On-line. Podremos apuntarnos a las competiciones o crear las nuestras con las reglas y limitaciones que decidamos, e invitar a los jugadores que deseemos. Una vez que agotemos los desafíos y demás modos, las pruebas On-line serán las que sigan haciéndonos jugar.

Entre las cosas que, sin duda, se podrían mejorar en ***DiRT Showdown*** estaría la oferta de modos, que es un poco escueta, sobre todo si no nos entusiasma el juego On-line; y también la variedad de pruebas o retos que, aunque suficientes si las comparamos con otros títulos, habrían ofrecido un poco más de capacidad sorpresiva en el modo *Showdown Tour*. Sea como sea, nos ha parecido más divertido y jugable que los últimos *DiRT*. Si, como dicen muchos, esto solo es un experimento hasta la llegada del futuro *DiRT 4* o un globo sonda para ver cómo reaccionan los aficionados a un posible cambio, la verdad es que les ha salido un juego bastante competente. No es un *Destruction Derby*, pero sí sería un homenaje capaz de gustar al más fanático de sus seguidores.

ES UN EXCELENTE HOMENAJE AL MÍTICO DESTRUCTION DERBY

EVALUACIÓN



Excesivo, vibrante, espectacular como pocos y tan jugable como el mejor arcade. La ley del más fuerte acaba por ser también la más divertida.



Cuando lo pasas bien cuesta encontrar fallos, pero podrían resumirse en una limitada variedad de pruebas y una vida breve Off-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sin ser el juego de coches más bonito y elegante, es un espectáculo constante y está muy bien hecho en general.	Una banda sonora potente y muy en la línea de la saga DiRT. Los efectos especiales no desentonan.	Entretenimiento y diversión al alcance de todos. Un arcade total en el que siempre querremos llegar más lejos.	Si no somos aficionados al juego en red puede ser algo cortito, pero mejora con la oferta On-line.	Decenas de pruebas y retos en red para hasta ocho jugadores simultáneos. De lo mejor.	En un juego con una clara tendencia al exceso, todo se mueve de maravilla y sin apenas fallos.
8,8	9,0	9,2	8,4	9,2	8,7



TOTAL

De los juegos de conducción más divertidos y jugables de los últimos tiempos. Simple pero genial.

9,0



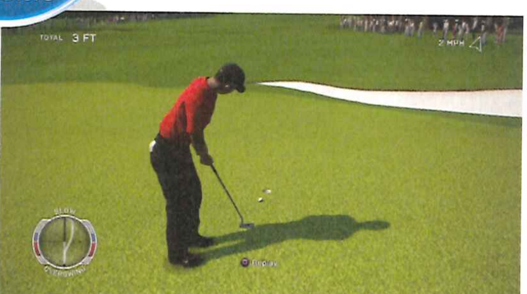
TEST



Por De Lúcar

Podremos rememorar y jugar la carrera de Tiger desde su más tierna infancia. En este caso podemos ver sus prácticas en el jardín.

Si nos metemos en problemas, el comportamiento de la bola ya será distinto que con respecto a la calle. La bola está enterrada.



DEMO JUGABLE En PlayStation Store







Género **Deportivo**
Compañía **EA Sports**
Desarrollador **EA Tiburón**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores



On-line **Sí**
Texto-doblaje **Inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
ea.com/es/tiger-woods

TIGER WOODS PGA TOUR 13

GOLF DE ALTA ESCUELA

Decimos tanto eso de que «la nueva versión mejora a su antecesor», que ya resulta casi un tópico... Pero es que hay ocasiones en que, además de ser cierto, es también lo único realmente noticiable. Desde hace años, es una realidad que en **PS3** la saga *Tiger* lucha contra sí misma y parece movida por el único afán de autosuperarse, ya que rivales apenas tiene. El resultado de ese reto personal suele saldarse cada año con un juego de golf más completo y competitivo, con mayor realismo gráfico, un control más preciso, más posibilidades de personalización y con una oferta en modos más amplia, con los duelos On-line cobrando cada vez mayor importancia. A grandes rasgos, eso es lo que vamos a encontrar en esta decimotercera entrega, pero a todo eso habría que añadirle ahora la posibilidad de jugarlo con el mando *PS Move*, una experiencia que requiere práctica pero que resulta recomendable.

Si no fuera por la duración excesiva de las cargas, que le resta mucho dinamismo al juego, nadie dudaría en catalogarlo como el mejor *PGA* de todos los tiempos. Salvo ese pequeño desliz y el detallito de no traducir el juego, el trabajo de **EA Tiburon** es impecable y tan perfeccionista que no habrá jugador de golf que no quede gratamente impresionado. El sistema de control total del golpe ha sido depurado para hacer más real el *swing* y la sensación de golpeo, permitiendo matices hasta ahora desconocidos. Más realismo a todos los niveles, 15 campos nuevos, la presencia de 22 de los golfistas más importantes del momento, la posibilidad de revivir paso a paso la carrera de Tiger o de ingresar en los más selectos clubs On-line y muchas más opciones de personalización, son algunas de las principales bazas para conquistarnos este año.

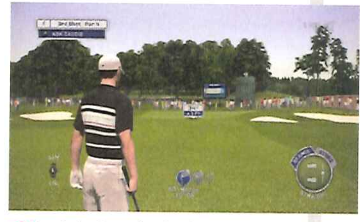
LA ALTERNATIVA



MASTERS TIGER WOODS PGA TOUR 12. Su antecesor es la única alternativa. Igual de bueno y más rápido.



Si el aire sopla fuerte, la dirección será casi tan importante como un buen golpe.



Según la distancia y la altura de la hierba, algunos palos son mas efectivos.

EVALUACIÓN

Si no fuera por las dichosas cargas, que la verdad es que cortan mucho el ritmo, nadie dudaría en calificarlo como el mejor PGA de todos los tiempos. El grado de realismo es bestial y el control permite hacer cosas impresionantes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,7	8,2	8,5	8,8	8,8	7,0	8,6

Han dado otro gran paso en materia de realismo gráfico. Simulación total.

Cuenta con más torneos, más modos y todo lo que podamos desear en On-line.



Destruye los Hawks Outcasts

El modo Historia te preparará para poder utilizar todas las posibilidades a tu alcance en el modo multijugador On-line.

TEST

PS3 PlayStation 3



Género
Shoot'em-up
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
LightBox Int.
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.501 MB)
P.V.P. Recomendado
49,95 €
starhawkthegame.com
16

STARHAWK

HISTORIA MULTIJUGADOR ESTRATEGIA SHOOT'EM-UP

Aun sin haber llegado a marcar a los seguidores del género *shoot'em-up* a los niveles de títulos como *Call Of Duty* o, más apropiado, *Killzone* (por el hecho de ser exclusivo para **PS3**), *Warhawk* dejó un buen sabor de boca y algún que otro poso original e interesante que, al fin, se ha retomado para crear su secuela: ***Starhawk***. Cinco años después y tras la evolución que ha sufrido el género en ese periodo, **LightBox** (que recoge el testigo de **Incognito**) ha sabido evolucionar el concepto del *Warhawk* original y añadirle, entre otras cosas, algo de lo que carecía el título original y que, francamente, no lo hizo muy popular en su lanzamiento en 2007: un modo Historia. El argumento de ***Starhawk*** te llevará a otros planetas, a una batalla entre humanos y seres contagiados por la valiosísima Energía de Fisura donde, en la piel de Emmet Graves, tendrás que poner paz y descubrir qué se oculta tras las minas de «fisuradores» y los llamados *Outcasts,* y el personaje que está detrás de ellos. Teniendo en cuenta que la base del juego es el modo multijugador, lo más normal es esperar que su modo Historia se base en diferentes oleadas de enemigos y poco más (al estilo *Quake Wars*)... pero no es del todo así. Por un lado, el modo Historia incluye algunas escenas de exploración, secuencias *in game* y una serie de vídeos que ayudan a meterse en la piel de Emmet. Por otro, aún más importante, es que el desarrollo de ***Starhawk***, tanto en su modo Historia como en su multijugador, es original e increíblemente variado, con un alto componente estratégico, uso de varios tipos de vehículos terrestres y la presencia del auténtico protagonista del juego: el híbrido robot/nave espacial denominado *Hawk*. Empecemos por «lo estratégico»: en casi todo momento contaremos con ayuda desde el cielo, que pondrá en el escenario cualquier objeto o construcción que pidamos mientras tengamos la energía suficiente (ganada al eliminar enemigos). Podemos pedir muros para contener a nuestros enemigos, bunkers repletos de armamento y munición, torres con su rifle de francotirador incorporado, *buggies* de tres plazas, casetas de soldados para acompañarnos en los *buggies*, brazos robóticos para reparar vehículos... El uso que le demos a la energía condicionará el resultado de cada enfrentamiento... Sobre todo en el modo multijugador On-line. En su vertiente más «clásica» podrán participar hasta 32 jugadores en 4 diferentes modalidades de juego; la otra opción es la de participar en partidas cooperativas para hasta cuatro jugadores a través del típico sistema de oleadas.

Como nota negativa, es posible que algunos jugadores crean que ***Starhawk*** tiene un poco de todo pero no convence en ninguno de sus apartados; el modo On-line es la respuesta: te obligará a exprimir cada una de las características del título de **LightBox Interactive**. Eso sí, lo que no nos ha gustado nada es que no permita jugar el modo Historia en cooperativo, cuando en todo momento vas acompañado de varios compañeros controlados por la CPU.

SU DESARROLLO APORTA ESTRATEGIA Y COMBATE EN VARIOS VEHÍCULOS A SU MARCADO ESTILO SHOOT'EM-UP

LA ALTERNATIVA



GHOST RECON FUTURE SOLDIER.
Aprovechamos su inminente lanzamiento para destacar su también original cooperativo.

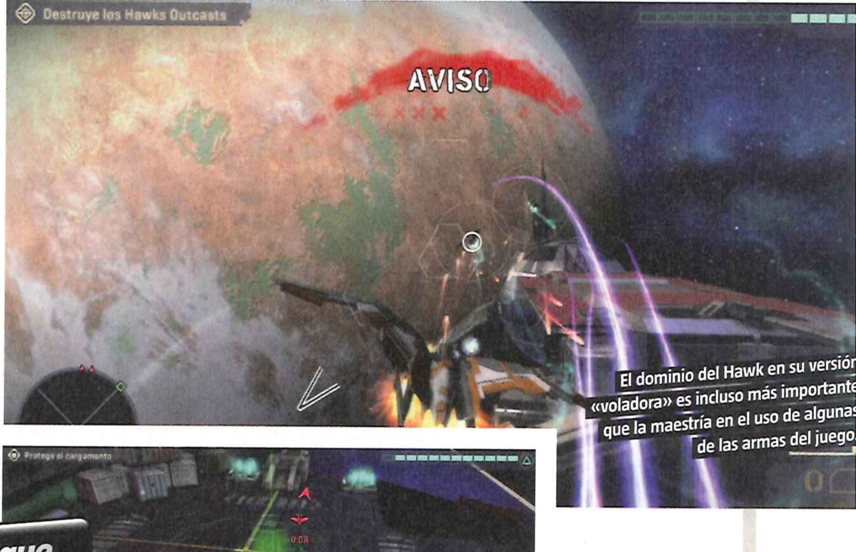






MULTIJUGADOR

Aunque posee un modo Historia más que satisfactorio, donde Starhawk realmente da la talla es en sus modos multijugador, donde supera en todos los aspectos al ya clásico de PlayStation 3 Warhawk.



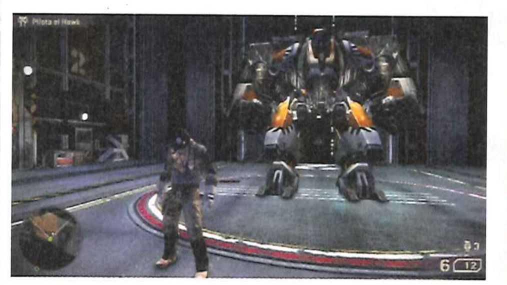
El dominio del Hawk en su versión «voladora» es incluso más importante que la maestría en el uso de algunas de las armas del juego.



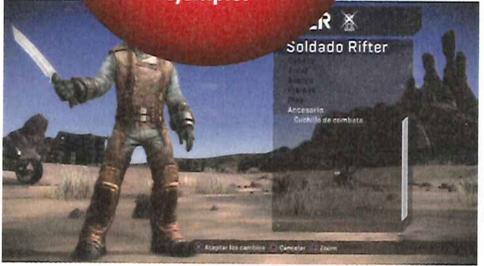
? Sabías que...

La compañía que ha desarrollado Starhawk está formada por antiguos miembros de Incognito. Ellos crearon Twisted Metal, por ejemplo.

Utiliza la energía adquirida para construir búnkers, barreras, barracones que generan soldados, generadores de Hawk y de otros vehículos, torretas...



HAWK. El gigantesco robot es uno de los grandes protagonistas del juego. Podrás moverte lentamente en tierra, liberando todo tipo de proyectiles, o transformarte en nave espacial y moverte rápidamente.



PERSONALIZACIÓN. Como viene siendo habitual en los modos multijugador, en Starhawk también podrás ganar experiencia y elementos con los que personalizar a tu personaje.



COOPERATIVO. El sistema de «oleadas» al más puro estilo Zombies Nazi de Call Of Duty ha sido adoptado por LightBox para dotar a su juego de un modo cooperativo para dos, tres o cuatro jugadores.







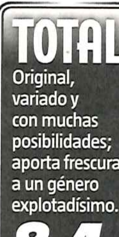


El componente estratégico y el uso de vehículos dota al desarrollo de cada uno de los combates de gran originalidad y variedad.



En el modo Historia siempre estás acompañado de más personajes... ¿por qué demonios no ofrece la posibilidad de jugarlo en cooperativo?

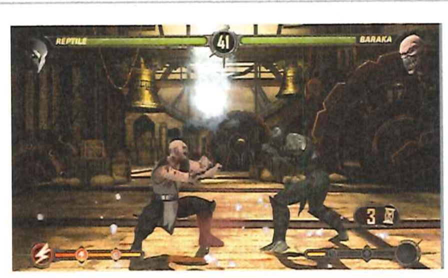
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Técnicamente correcto (y muy suave), y visualmente de lo más original en el género.	Su banda sonora de estilo neo-western encaja a la perfección con su desarrollo.	Shoot'em-up, estrategia, modo Historia, multijugador, cooperativo, combates en el espacio...	Aunque su modo Historia se te quedará corto, podrás disfrutar durante meses de sus modos de juego On-line.	El juego ha sido creado con las posibilidades On-line en mente. Hasta 32 jugadores.	Gigantescos mapeados, 32 jugadores simultáneos y un framerate muy suave, son sus credenciales.
8,5	8,6	8,7	8,7	9,1	8,4

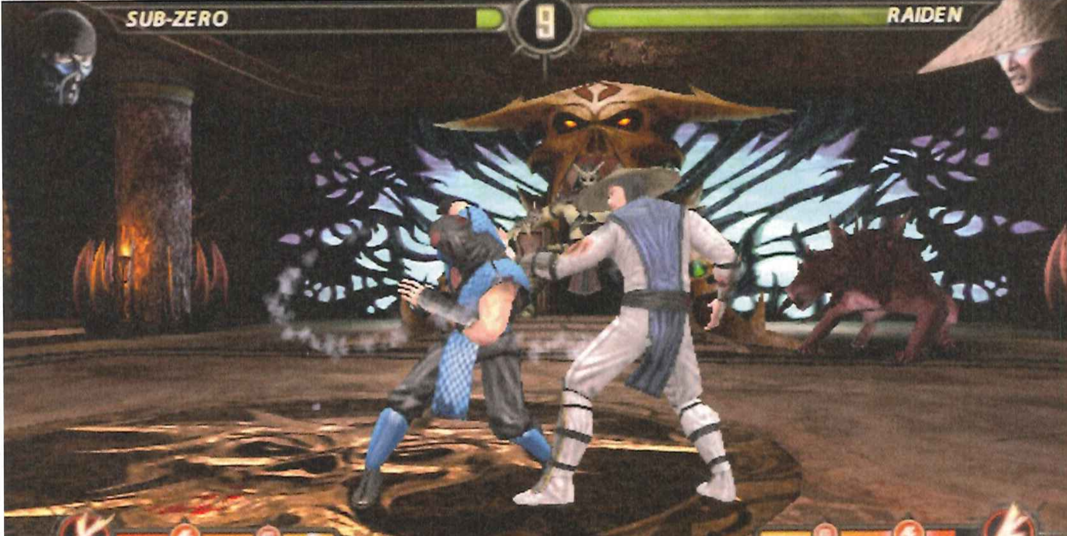


TOTAL
Original, variado y con muchas posibilidades; aporta frescura a un género explotadísimo.
8,4









De todos los extras que en las consolas de sobremesa conformaron la Komplete Edition, nos quedamos con los deliciosos trajes clásicos de personajes como Sub-Zero.

PS VITA

Género
Lucha
Compañía
Warner Bros. Int. Ent.
Desarrollador
NetherRealm Studios
Distribuidor
Warner Bros. Int.Ent.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
51,00 €
39,99 € (PS Store)
themortalkombat.com
18

MORTAL KOMBAT

LOS FATALITIES NUNCA FUERON TAN ACCESIBLES

Hasta a los fans que hemos pasado la vida picando con la franquicia *Mortal Kombat*, tragando con juegos horrendos y con mecánicas discutibles solo porque nos fascina su fauna, su brutalidad y su estilo tosco de combate, la extraordinaria calidad de la novena entrega nos pilló por sorpresa. Las burradas de siempre se sumaban a un retorno a las 2D a la vez profundo y accesible. Y el conjunto, además, se redondeaba con extras como la Torre de los Retos y sucesivos DLC con trajes procedentes de entregas históricas o personajes tan singulares como Freddy Krueger. Uno de los mejores juegos de lucha de los últimos tiempos, que ahora llega a una **Vita** que pone toda su potencia tecnológica para que la experiencia no se resienta en su versión portátil. El balance, pese a algún problemilla gráfico, es muy positivo.

Mortal Kombat para **PS Vita** ofrece al jugador, desde el primer momento, todo el contenido descargable que en las consolas de sobremesa se conseguía con descargas de DLC, y añade más aún: una docena de trajes salidos de *Ultimate Mortal Kombat 3* y una segunda torre con 150 minijuegos que hacen buen uso de las características de la portátil, desde pruebas en las que usar el velocímetro de la **Vita** o la pantalla táctil, a un divertido clon de *Fruit Ninja* donde lo que partiremos en dos con toques en la pantalla serán miembros cercenados de luchadores. Y todo eso se suma, claro, a la Torre de Retos original con sus 300 minijuegos y a los personajes del juego de **PS3**, todos desbloqueados desde el primer momento. Esos son los extras, porque todo lo demás llega tal cual a la versión portátil, y aunque hay algún problema gráfico en cuanto al nivel de detalle de los personajes, perfectamente comprensible en cualquier caso, la consola consigue respetar, por ejemplo, las brutales animaciones de los decorados, y no recorta en lo más mínimo ni el repertorio de golpes ni los fluidos 60 *fps* a los que se movía el juego original.

En lo que sí hay cambios es en los *fatalities* y los golpes especiales con rayos X, que aquí se pueden hacer con la pantalla táctil, lo que facilita extraordinariamente su consecución. Pero los aguerridos jugadores de la vieja escuela pueden optar por la ejecución clásica con movimientos de *stick* o pulsaciones de cruceta. Otro cambio destacable es el multijugador, que ha perdido un par de modos que solo tenían sentido en la versión de sobremesa, y que aquí han sido sustituidos por un sencillo «uno contra uno» vía Wi-Fi y que funciona a las mil maravillas.

BUEN ON-LINE, TODOS LOS EXTRAS Y UNA TORRE DE RETOS NUEVA: UN MORTAL KOMBAT IMPRESCINDIBLE.

LA ALTERNATIVA



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3. Más lucha en 2D portátil, intensa y con sabor clásico.

Por John Jones



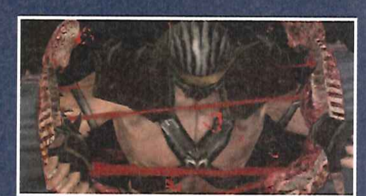


El modo Historia arranca con la desestructuración de todos los personajes de la serie. En algunos casos, literalmente.



Kombate táctil en PS Vita





Ni un Fatality se te resistirá con la posibilidad de dispararlos haciendo sencillos gestos en la pantalla táctil. Eso sí, pierden por el camino algo de la exigencia de habilidad para la pulsación rítmica que requerían los clásicos.

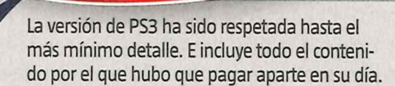




Lo más comentado de las versiones de sobremesa fueron los nuevos personajes, de orígenes tan variopintos como Freddy Krueger o Kratos, y que aquí estarán disponibles desde el principio, sin DLC que valga.



La segunda Torre de los Retos, exclusiva de Vita, está centrada en minijuegos táctiles y desbloquea trajes de UMK3, también exclusivos.





La versión de PS3 ha sido respetada hasta el más mínimo detalle. E incluye todo el contenido por el que hubo que pagar aparte en su día.

Nada es comparable a un stick arcade en PS3, y algunos de los controles se atragantan en la versión portátil, pero es un problema menor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La fidelidad a la versión PS3 es asombrosa, a pesar de un descenso disculpable en el nivel de detalle gráfico.	Buena banda sonora y grotescos efectos de sonido, tan impactantes y crujientes como en PS3.	Tan accesible y, a la vez, profunda como el original. Algún problemilla con el control portátil, eso sí.	A un modo Historia generoso se suman los combates, el On-line y 450 minijuegos en las dos torres.	Adaptado con respecto a la versión PS3, reducido a unos pocos modos muy efectivos.	Aprovecha las posibilidades de la pantalla táctil con divertidos minijuegos en la segunda Torre.
8,6	8,4	8,6	9,0	8,2	8,2



TOTAL

Si quieres un juego de lucha en Vita, es una buena compra. Si te gusta MK, es obligada.

8,8

TEST

No siempre tendrás acceso a puntos tan privilegiados como este, desde el que liquidar a cuanto soldado tengas a tiro.

PS3 PlayStation 3



Género
Simulador de taimado francotirador
Compañía
505 Games
Desarrollador
Rebellion
Distribuidor
505 Games
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
sniperelitev2.com
16

LA ALTERNATIVA



COD: MODERN WARFARE 3.
Si tienes alma de «campero», aquí podrás granjearte el odio de jugadores de todo el planeta.

SNIPER ELITE V2

ESTA BALA TIENE TU NOMBRE

Nos alegra comprobar que, dentro de una industria tan obsesionada por imitar la fórmula «Tren de la Bruja» de los *Call Of Duty*, aún haya lugar para propuestas tan personales como ***Sniper Elite V2***. Y eso que hablamos de una suerte de *remake* de un juego de **PS2** de 2005, adaptado a los nuevos tiempos de manos de sus creadores originales, los ingleses **Rebellion**.

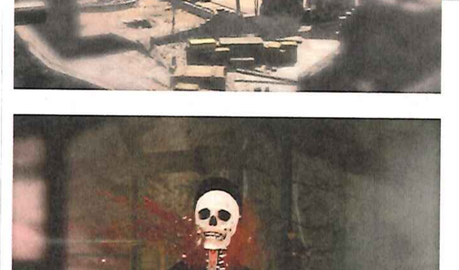
Una vez más, regresamos a las ruinas de Berlín en los últimos estertores de la Segunda Guerra Mundial, en una carrera contrarreloj frente a las tropas soviéticas, que avanzan imparables entre los restos humeantes del tercer *reich*. El botín es tentador: conseguir la tecnología de las bombas volantes V-2 (que fue el germen de la carrera espacial). Tu misión será impedir que los muchachos de Stalin se apoderen de dicha tecnología, infiltrándote cual cucaracha tras las líneas enemigas mientras eliminas a cuanto soldado y oficial te encuentres de la manera más silenciosa posible. ¿Cómo hacerlo? Por ejemplo, camuflando el sonido de tus disparos bajo el estruendo de los bombardeos (un icono en la esquina superior derecha de la pantalla te indicará cómo hacerlo). De esa manera podrás ir eliminando a tus enemigos de uno en uno, sin llamar la atención de sus camaradas. Al igual que su predecesor, ***Sniper Elite V2*** permite elegir entre una experiencia de juego puramente *arcade* (matarás soldados alemanes y rusos como si fueran patos de feria) o apostar por una fiel recreación de la física real de cada disparo, lo que nos obligará a tener en cuenta la distancia, el viento e incluso la gravedad a la hora intentar meter un balazo entre las cejas al pobre Otto, desde 400 metros de distancia. Si además nos decantamos por el nivel de dificultad más alto, nos tendremos que enfrentar a una complicación añadida: la IA de unos enemigos que, tras detectar nuestra posición, se coordinarán para intentar cogernos por los flancos. Para evitar esto, antes de desvelar nuestra presencia con el primer disparo, será recomendable no solo tener en mente varias rutas de escape, sino proteger nuestras espaldas con trampas explosivas. Esto será esencial a la hora de disparar a pie de calle, pero si logras localizar un buen «nido de águila» desde el que usar el rifle a una altura superior, podrás encadenar un buen número de *Kill Cams*, la estrella absoluta del juego.

Habríamos llenado estas dos páginas, solo con las espectaculares imágenes de las *Kill Cam*, que muestran la trayectoria de la bala, desde el cañón de tu rifle, hasta el impacto con el cuerpo del enemigo. Una herencia del *Sniper Elite* de **PS2**, a la que **Rebellion** ha dotado ahora de una escalofriante visión de rayos X, que muestra cómo nuestro disparo perfora el cráneo o los órganos internos de la víctima.

Sniper Elite V2 es una buena propuesta para todos aquellos que busquen un *shooter* diferente a *COD* y similares. Además su precio es bastante atractivo y sus modos cooperativos te proporcionarán bastante chicha cuando hayas superado las 11 misiones que componen la Campaña principal.

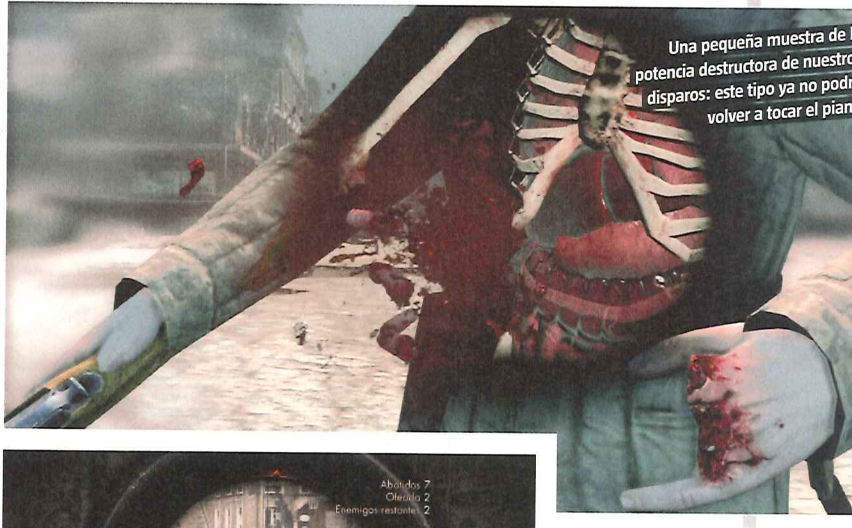
COMBATIRÁS TANTO A RUSOS COMO A NAZIS, ENTRE LAS RUINAS DE BERLÍN, EN LOS ESTERTORES DE LA 2GM



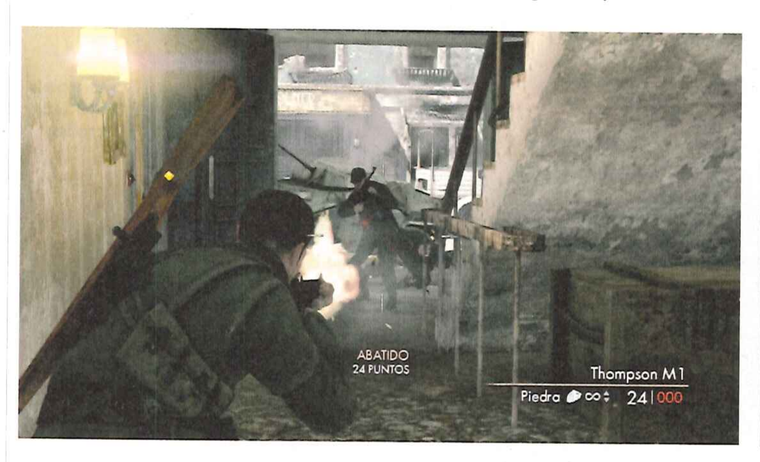


ANATOMÍA DE UN BALAZO.

La espectacular Kill Cam te mostrará la trayectoria de la bala, desde el cañón de tu fusil hasta el impacto contra los órganos internos de tus enemigos. Muy educativo.



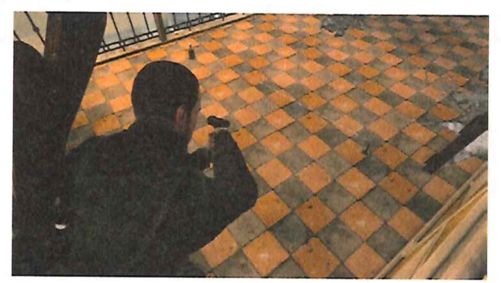
Una pequeña muestra de la potencia destructora de nuestros disparos: este tipo ya no podrá volver a tocar el piano.



Entre los modos cooperativos del juego, hay una especie de modo Horda, en el que tendremos que neutralizar sucesivas oleadas de soldados.



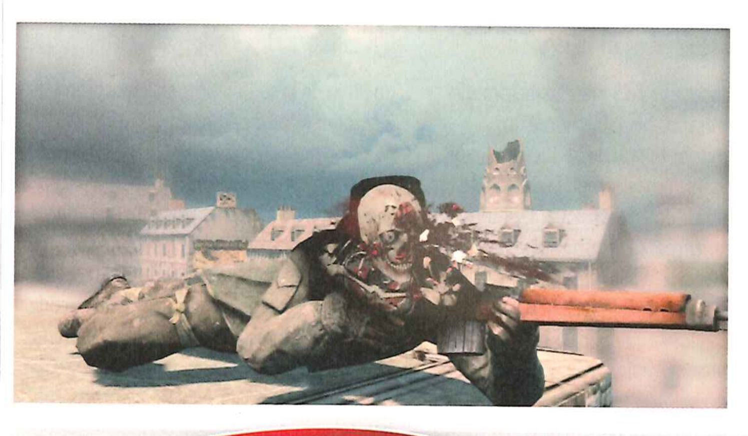
RAPIÑAS BÉLICAS. No olvides registrar los cadáveres de tus víctimas: podrás conseguir no solo munición extra, sino granadas y trampas explosivas con las que cubrir tu huida.



PISA POR AQUÍ, ALEMÁN SALEROSO. Antes de revelar tu posición con el primer disparo, te recomendamos colocar unas cuantas trampas, para evitar indeseadas visitas sorpresa a tus espaldas.

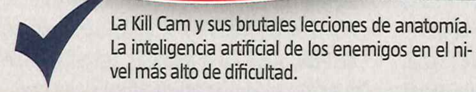


FUEGOS ARTIFICIALES. Demuestra tu puntería al detonar, con un único disparo, las granadas de mano que portan algunos enemigos. El resultado es tan espectacular como demoledor.









La Kill Cam y sus brutales lecciones de anatomía. La inteligencia artificial de los enemigos en el nivel más alto de dificultad.



Se echa en falta algo más de sentido común, entre los enemigos, en el nivel de dificultad normal. Algunos pequeños fallos gráficos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Una buena recreación de Berlín, aunque hemos encontrado algo de clipping y algún muro invisible.	Correcto doblaje. Lo mejor, la música, que te avisa de la irrupción de nuevos enemigos.	Te enamorarás de la Kill Cam desde el primer disparo. Y es menos pasillero que otros shooters.	Completar las 11 misiones de la Campaña no te llevará mucho tiempo, aunque cuentas con el cooperativo.	Echamos en falta un Deathmatch, pero el cooperativo es simpático. Y el DLC de Hitler, tremendo.	Los gráficos quizás se han quedado algo viejunos respecto a otros shooters, pero la IA es estupenda.
8,2	8,6	8,5	8,0	8,0	7,9



TOTAL

Un shooter bélico distinto a COD y sus imitadores. Y el precio además es bastante atractivo.

8,3









Género
RPG Estratégico
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Nippon Ichi Soft.
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés-japonés/ inglés
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
40,99 €
disgaea.us/dis3vita

12

LA ALTERNATIVA



DISGAEA 4. La única alternativa posible a Disgaea es Disgaea. Su 4ª parte en PS3 es sin duda una de las mejores.







Además de combatir y mejorar objetos, también puedes pasarte por la Academia de Demonios.

DISGAEA 3
ABSENCE OF DETENTION

CONVERTIRSE EN HÉROE NO ES TAREA FÁCIL

Realizar conversiones de títulos de sobremesa a portátil no es siempre una tarea fácil, teniendo en cuenta las diferencias de lo que se busca en uno u otro sistema. Sin embargo, títulos como ***Disgaea 3*** parecen creados especialmente para dispositivos móviles, y más teniendo en cuenta que al título original de **PS3** se ha añadido todo el contenido descargable además de algún que otro cameo de *Disgaea 4*. Esta edición completa de la tercera entrega nos pone en la piel del joven Mao, un aspirante a héroe, hijo del Señor del Inframundo que se ha propuesto derrocar a su padre por la osadía de borrar las partidas de la videoconsola. Como podéis imaginar por tan hilarante preludio, toda la historia está plagada de situaciones de lo más cómicas, protagonizadas tanto por nuestro príncipe como por los personajes secundarios que se irán uniendo a la epopeya. Si podemos calificar el argumento como surperficial y ligero, la jugabilidad especialmente para los que no conozcan esta saga es exactamente todo lo contrario. Probablemente nos encontramos ante uno de los juegos de rol con la mecánica más compleja que existe. Para ir avanzando en la historia, tendremos que realizar combates por turnos en los que mover a nuestros personajes por el escenario para derrotar a los enemigos. A partir de aquí, el infinito, ya que podemos lanzar a nuestros aliados, realizar *combos*, ataques especiales, usar geosferas para modificar estadísticas, convertir personajes en armas, reclutar monstruos, etc. Fuera del combate contamos con una sala que actúa como nexo de unión, donde podemos comprar todo tipo de equipamiento, curarnos, realizar tareas opcionales para mejorar objetos, adquirir habilidades o incluso ir a la escuela de demonios. Si es la primera vez que juegas un título de la saga es importante completar el tutorial y prestar atención a todo lo que tu gentil mayordomo Geoffrey te irá enseñando, ya que tras unas horas te darás cuenta de que la curva de dificultad es bastante elevada y que algunas batallas pueden ser un suplicio. A la ya de por sí alta dificultad del título, se une el hecho de que nuevamente nos llega con los textos en inglés, con lo que si no dominas el idioma de Shakespeare te resultará si cabe más complicado tanto poder avanzar como entender un argumento plagado de chistes y referencias a otros títulos. Como juego de rol es sin duda uno de los más completos que puedes encontrar; sin embargo, tiene suficientes hándicaps como para asustar a los neófitos. Además, si jugaste a la versión de **PS3**, quizá las novedades no te parezcan suficientes como para justificar su compra.

SI NO DOMINAS EL INGLÉS TE PERDERÁS TODO EL HUMOR DE UN ARGUMENTO DE LO MÁS PECULIAR





Los ataques combinados y especiales que realicemos, a menudo vienen acompañados de llamativas presentaciones.

Mao decide convertirse en héroe tras leer libros de aventuras y derrotar a su malvado padrastro, que borró todas las partidas de la videoconsola.







El toque rolero de PS Vita





En el nexo de unión del Inframundo puedes utilizar varios zoom de la cámara con la pantalla táctil trasera para ubicarte por las distintas dependencias, además de encontrar algún que otro camino oculto.





En las batallas puedes cambiar la cámara igualmente para acercar la acción o usar la vista isómetrica con el fin de colocar tus tropas, además de mover el cursor para seleccionar el personaje que quieras utilizar.

EVALUACIÓN

✔ La conversión está bien conseguida y se han añadido todos los contenidos descargables, además de algún cameo de Disgaea 4.

✘ El hecho de que salga en inglés complica mucho la tarea de atraer neófitos a esta saga. La curva de dificultad es infernal en ocasiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se han pulido algo los modelados de los personajes y los ataques especiales resultan llamativos.	Podemos elegir voces en inglés o japonés. La banda sonora no es de las mejores de la franquicia.	El punto fuerte, tanto por opciones de personalización como por la variedad en los combates.	Unas 30 horas en acabarlo, que se aumentan exponencialmente si quieres conseguir todos los extras.		Esperábamos algo más del rendimiento de Vita. PSP hubiera podido cargar el juego perfectamente.	Sacia las ansias roleras de los usuarios de Vita. Por desgracia, solo de los más hardcore.
8,0	8,1	8,5	8,1	-	7,8	8,2



NEMESIS
Divertido, cochino y desternillante, es de lo más divertido que he probado en una PS3 desde Bayonetta.

BiggerThanLife
★★★★★

Compañía
Warner Bros/ Kadokawa Games
Programador
Grasshopper Manufacture
Género
Acción descacharrante

A LA VENTA EL 15 DE JUNIO

Lollipop Chainsaw

Sexy y demencialmente cómica, la nueva creación de Suda 51 devuelve toda la frescura al agotado género zombi



La cabeza que cuelga del trasero de Jennifer es la de su novio, Nick. El tipo no solo mantiene la consciencia, sino que podremos encajar su cabeza en el cuerpo de zombis decapitados durante algunos momentos del juego.





La música tendrá un papel importante en la mecánica del juego: Nos enfrentaremos a jefazos con estética -y música- punk, tecno e incluso gótica (esperad a ver a Swan). Este fulano del keytar rosa es sencillamente indescriptible.

JUGARÁS A LOS VESTIDITOS...

Grasshopper Manufacture ha preparado un inmenso fondo de armario para Juliet. De momento Warner Bros ha confirmado 19 skins, entre ellos el traje de Ash (Posesión Infernal), otro inspirado en Highschool Of The Dead, bikinis, un look a lo Betty Page, otro de doncella...y todos ellos desbloqueables, de manera gratuita, a lo largo del juego.



Jamás habíamos visto una forma tan adorable de descuartizar a alguien. Brazo por allí, corazón de neón por allá.





Nuestra primera toma de contacto con ***Lollipop Chainsaw*** no ha podido ser más satisfactoria. En las oficinas de **Warner Bros** -distribuidora del juego- tuvieron que usar alicates para separarnos del *pad*, ante nuestra insistencia por continuar un poquito más en compañía de Juliet Starling, la pizpireta animadora creada por Suda 51 y el guionista James Gunn (*El Amanecer de los muertos*, *Slither*, *Super*). Armada con su sierra mecánica y sus pompones, Juliet desmembrará con alegría a las hordas de zombis que han tomado el Instituto San Romero (el guiño hacia el padre del género zombi no puede ser más evidente). Hay sangre y desmembramientos, sí, pero también arcoiris y enormes corazones brotando de los cercenados cuellos de los muertos vivientes. Bajo amenaza de lapidamiento, no podemos hablar de algunos de las situaciones y diálogos que vivimos (algunas de las frases de Juliet pasarán a la historia de los videojuegos), pero confiad en nosotros: ***Lollipop Chainsaw*** es jocoso, trepidante y con ese punto de bendita locura que suele acompañar a las creaciones de Goichi Suda. La mecánica no puede ser más divertida, el catálogo de movimientos (que por supuesto incluye acrobacias de animadora y meneítos de falda) se expande gracias a las medallas que lograremos al liquidar zombis (y la consiguiente visita a la tienda de marras), y la banda sonora es sencillamente brutal. Hacía mucho tiempo, concretamente desde *Bayonetta*, que un servidor no disfrutaba tanto, *pad* en mano. Y solo es la punta del iceberg. No puedo esperar a jugar al baloncesto con cabezas.



1 El catálogo de jefazos está a la altura de la carismática Juliet. Aquí tenéis al punk Zed, fan declarado de Misfits y Black Flag.

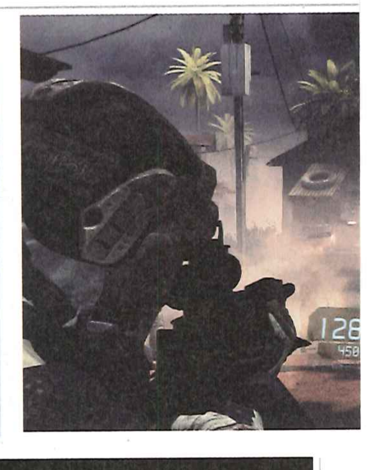


2 ¿Un comecocos con fez? Lollipop Chainsaw encierra minijuegos sorprendentes, algunos de ellos a través de las recreativas repartidas por el escenario.





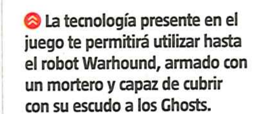






La tecnología presente en el juego te permitirá utilizar hasta el robot Warhound, armado con un mortero y capaz de cubrir con su escudo a los Ghosts.

En algunos de los niveles serás eliminado directamente al ser detectado; el sigilo y la visión nocturna serán tus grandes aliados.





PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Original como pocos shooters, muy variado y con unas posibilidades multijugador nunca vistas en el género.

¡Cooperativo!

★★★★☆

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft/ Red Storm**
Género **Shooter**



Ghost Recon Future Soldier

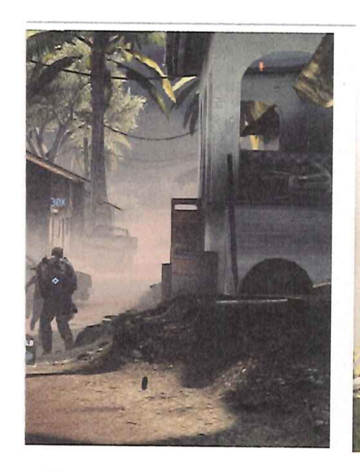
Un pionero del género que regresa con fuerzas renovadas

Seis años después de su estreno en la actual generación (fue uno de los pioneros del género), *Ghost Recon* regresa para demostrar que aún se pueden hacer *shoot'em-up* originales. ***Future Soldier*** recupera el testigo de *Advanced Warfighter 2* (aparecido en **PS3** en 2007) y lo evoluciona por dentro -en su argumento y desarrollo- y por fuera -en su apartado técnico-, para brindarnos la oportunidad de jugar a un *shoot'em-up* más original, más realista y táctico que la media y, sobre todo, con las mejores posibilidades de juego cooperativo que vamos a poder disfrutar en el género en un futuro cercano.

Nada más comenzar una partida, descubriremos que el título de **Ubisoft** y **Red Storm** no es un *shooter* típico: el uso del sigilo es importantísimo en buena parte del juego, es fácil perder la vida en el primer intercambio de plomo que protagonicemos, la tecnología condicionará todas tus acciones (visión de rayos X, nocturna, *drones*, camuflaje óptico), y en todo momento estaremos acompañados por tres soldados más que forman un equipo indivisible. En resumen, las novedades expuestas convierten a ***Future Soldier*** en un título original y realista, y con un potencial cooperativo que nadie había sabido -o se había atrevido- a explorar desde la aparición de **PlayStation 3** en el mercado.

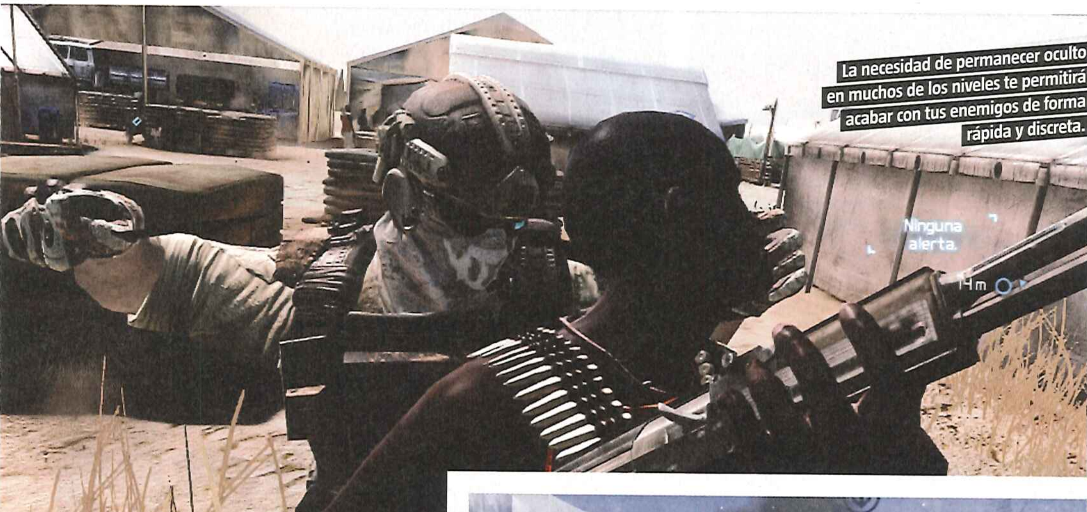
Gran parte de las situaciones a las que nos enfrentaremos en el juego requieren la compenetración de los cuatro *Ghost Recon* protagonistas, algo sencillo cuando jugamos junto a tres personajes controlados por la CPU, pero todo un reto que no habíamos experimentado antes en su modalidad multijugador. El concepto que define las bases de su juego cooperativo a la perfección es el Disparo Sincronizado: en muchas ocasiones resultará esencial acabar con dos, tres o hasta cuatro enemigos de forma simultánea para no ser detectado; «marca» hasta tres diferentes objetivos, elige a tu «víctima» y dispara para sincronizar el fuego de los cuatro *Ghosts*. ¿Y en el modo multijugador? Desempolva los auriculares *bluetooth* que tenías guardados desde que un niñato te ridiculizó tras ganarte en *FIFA 12*, y ponte de acuerdo con tus compañeros o no serás más que carne de cañón.

Con respecto a la tecnología utilizada por los *Ghosts*, algo que hemos visto de pasada, cabe destacar el uso de visión de rayos X para detectar enemigos armados y vehículos tras las paredes, *drones* equipados con cámaras para inspeccionar el terreno a distancia (que ya aparecían en la anterior entrega) y hasta gigantescos robots capaces de liberar una serie de proyectiles de mortero (dirigida por el jugador) e incluso servir como cobertura para el jugador mientras elimina a sus enemigos. El mes que viene no solo contaremos todas las excelencias del divertido modo Historia de ***Ghost Recon: Future Soldier***, también hablaremos de todas sus opciones On-line al uso -que también tiene- y el modo de juego Guerrilla, que permite hasta cuatro jugadores enfrentarse codo con codo a una ingente cantidad de oleadas de enemigos en diferentes escenarios.

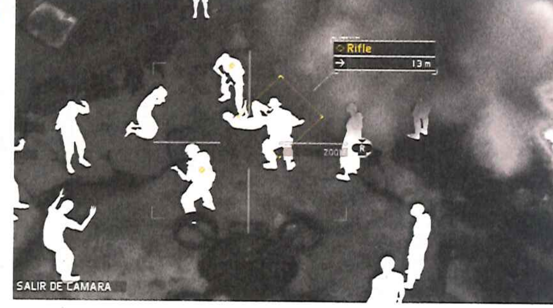




En uno de los niveles tendrás que rescatar y proteger a un VIP retenido por los enemigos. Mientras le sujetas con la mano izquierda tendrás que acabar con varios enemigos con la derecha. Espectacular.



La necesidad de permanecer oculto en muchos de los niveles te permitirá acabar con tus enemigos de forma rápida y discreta.



El dron te permitirá investigar zonas aún no alcanzadas a pie sin ser detectado y marcar, y seguir, a cualquiera de los enemigos que nos esperan. Eso sí, no vueles muy bajo o el dron será detectado, y lo convertirán en un colador.



Agáchate para activar el camuflaje óptico. Dispara o muévete bruscamente y delatarás tu posición.











Sigilo, situaciones contra reloj, rescate de un VIP, uso de robots... Variedad no le falta en absoluto.

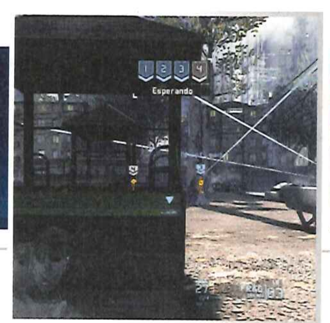
MODO ON-LINE

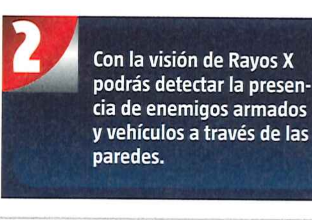
Diez mapas diferentes, dieciséis jugadores simultáneos, cuatro modalidades de juego, tres clases de soldado, personalización de armamento y habilidades... Y todo esto con el inconfundible sello de Red Storm, que se ha dedicado en exclusiva al desarrollo del modo On-line del juego.



Claves

1 El disparo sincronizado te permitirá apuntar hasta un máximo de cuatro enemigos y acabar con ellos al mismo tiempo.

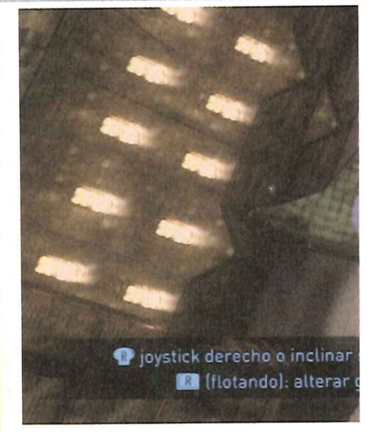




2 Con la visión de Rayos X podrás detectar la presencia de enemigos armados y vehículos a través de las paredes.

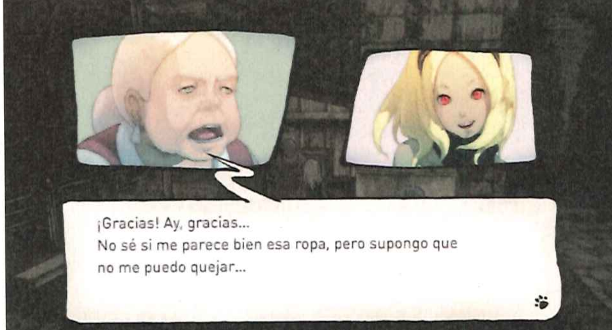






Kat es encantadora, pero también muy burra. Con unas cuantas patadas es capaz de neutralizar al Nevi más terrible.

La candidez de la heroína contrasta con la mala leche de los habitantes de Hekseville, unos auténticos deslenguados.





PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Una Killer App que ayudará a dar el empujón a todos aquellos que aún no se han atrevido a acercase a PlayStation Vita.

Volatinero
★★★★★

Compañía
Sony C.E.
Programador
Japan Studio
Género
Acción ingrávida

Gravity Rush

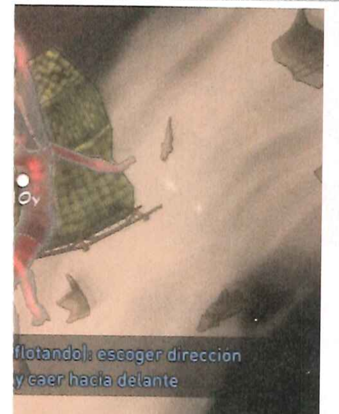
Pásate las leyes de la gravedad por el forro de tu PS Vita

Avalado por unos progenitores de excepción(Teiichiro Toyama -director y guionista del primer *Silent Hill* y la saga *Siren*- y Naoko Sato -diseñadora de monstruos de *Silent Hill* y guionista de los dos primeros *Siren*-), ***Gravity Rush*** llega para poner patas arriba el catálogo de **PS Vita** (perdonad el chiste fácil) con una mecánica sorprendente y una deliciosa estética de cómic. Aunque la protagonista es Kat, una chica amnésica con la capacidad de desafiar la gravedad a su antojo (lo que se conoce en el mundo de ***Gravity Rush*** como una «transmutación»), la auténtica estrella de la función es la ciudad en la que transcurre el juego, *Hekseville*, una impresionante urbe repleta de caminos, atajos y estructuras a diferentes alturas... El decorado perfecto para desafiar la ley de Newton (no es casual que el juego arranque con un guiño a la célebre anécdota del científico inglés y el manzano).

Acostumbrarse a la mecánica de ***Gravity Rush*** no resulta sencillo. Con el gatillo derecho de la **PS Vita** anularemos la gravedad alrededor de Kat, y podremos hacer que la moza flote -o más bien vuele- hacia el punto que decidamos. Pero ojo, porque esta habilidad no es infinita: Kat deberá aterrizar antes de que se agote el contador, o se pegará un morrón épico. También podremos hacer que camine por paredes verticales o incluso boca abajo, lo que nos vendrá de perlas para recoger las gemas con las que comprar mejoras para las habilidades de Kat, aunque también podremos gastarlas en arreglar distintos elementos de *Hekseville* (el puente levadizo, el ascensor, la fuente...) que nos abrirán la puerta a nuevos desafíos secundarios. Y es que ***Gravity Rush*** se asemeja más a un *sandbox* de lo que podríamos haber sospechado cuando descubrimos el juego en la conferencia que dio **Sony** para presentar la **PS Vita**, en enero del año pasado. Además de recoger gemas y hablar con los habitantes de *Hekseville* (algunos de los diálogos que mantendrás con ellos son divertidísimos), podremos demostrar nuestra habilidad para controlar la gravedad a través de una serie de carreras repartidas por la ciudad, e incluso en los primeros compases del juego habrá que recoger muebles para decorar la tubería que sirve de casa a la muchacha. ¿Cómo hacerlo? Pues usando también nuestras dotes gravitatorias, haciendo que los objetos orbiten alrededor de Kat. Esto será muy útil a la hora de combatir a los *Nevi*, los demonios oscuros que atormentan a los habitantes de *Hekseville*, y que se nos presentarán de muy diversas formas. En la mayoría de las ocasiones, bastará con soltarles unas cuantas patadas, pero en otras habrá que usar los objetos como armas arrojadizas.

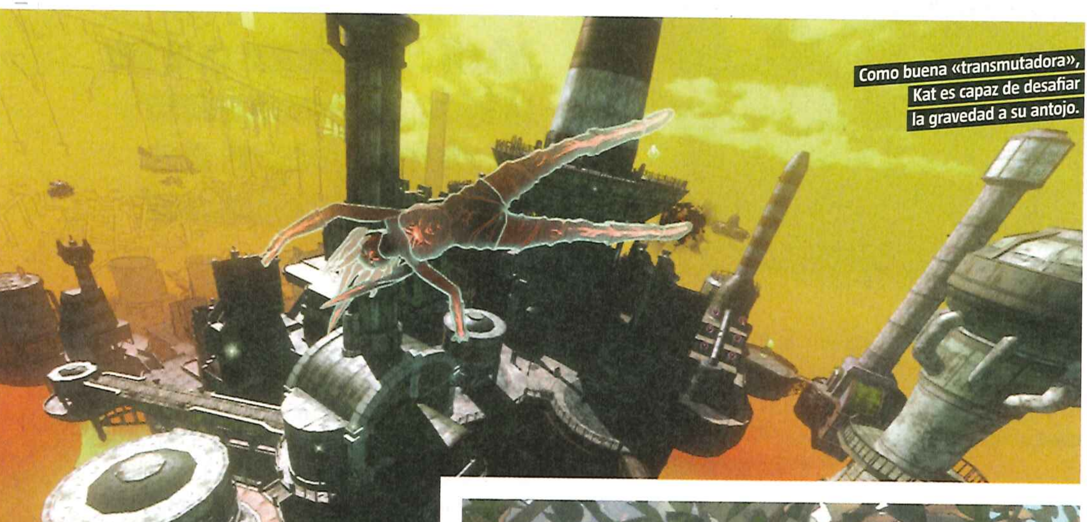
Es fácil caer rendido a los encantos de ***Gravity Rush*** desde el primer minuto de juego: los gráficos son adorables y la música es una auténtica delicia que pide a gritos el uso de unos buenos cascos. Seguiremos explorando *Hekseville* y prometemos profundizar más en este juego original y deslumbrante, de cara a la *review* del próximo número.







La historia de Gravity Rush se narra a través de unas preciosas viñetas, que iremos pasando con el dedo, sobre la pantalla táctil de PlayStation Vita.

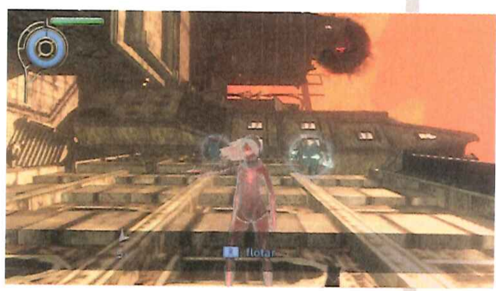


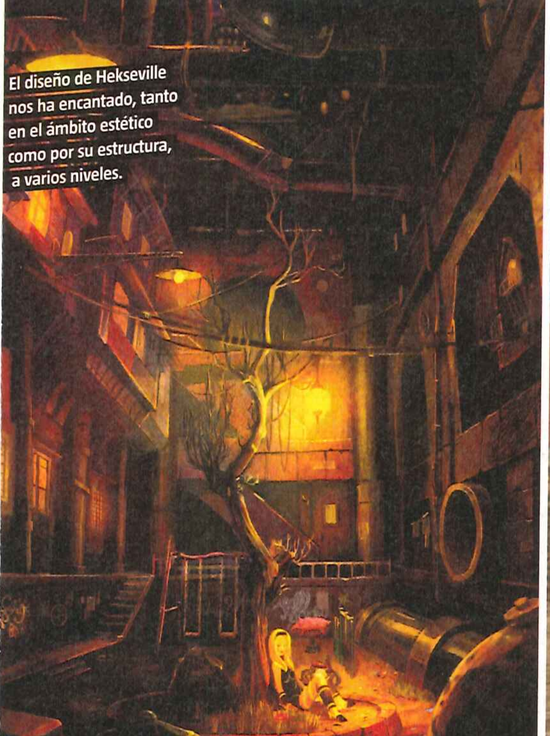
Como buena «transmutadora», Kat es capaz de desafiar la gravedad a su antojo.

Tutorial: Gemas en el cielo
Reputación: Intrusa Extraña
Poderes principales
Salud Niv. 1/4 Sig. 50
Tiempo de recuperación Niv. 1/4 Sig. 50
Velocidad de transmutación Niv. 1/4 Sig. 50

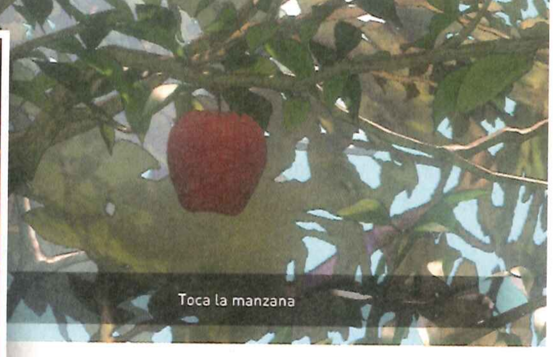
Las gemas que vayamos recogiendo por los tejados y recovecos de Hekseville nos servirán para mejorar las habilidades de Kat y otros parámetros, como su salud.







El diseño de Hekseville nos ha encantado, tanto en el ámbito estético como por su estructura, a varios niveles.





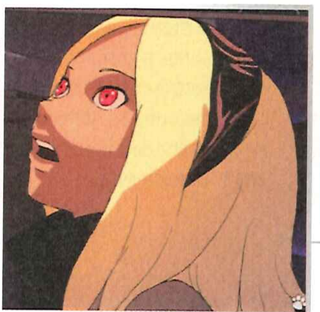
Kat es una buena ciudadana y gastará gemas en arreglar elementos de la ciudad.

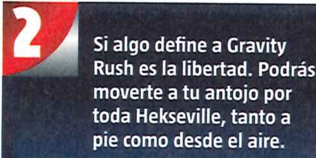
UNA RUBIA BOCA ABAJO

Al pulsar el gatillo derecho de la PS Vita verás como Kate (y todo lo que tiene a su alrededor, incluyendo transeúntes) comienza a flotar en el aire. Podrás caminar por paredes verticales e incluso boca abajo. ¿La clave para saber en todo momento dónde está el suelo? Fijaros en el pelo y la bufanda que viste la rubia.



1 Yoshiaki Yamaguchi, director de arte del juego, confesó haberse inspirado en el cómic franco-belga, concretamente en las obras de Moebius y Enki Bilal.





2 Si algo define a Gravity Rush es la libertad. Podrás moverte a tu antojo por toda Hekseville, tanto a pie como desde el aire.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... DRAGON'S DOGMA!



www.facebook.com/revistaplaystation

COD para Vita

Hola me llamo Edgar y mi pregunta es si en un futuro se podría sacar *Call Of Duty* para PS Vita. Soy uno de los mayores aficionados a todo lo que tiene que ver con PlayStation y además un «friki» de *Call Of Duty Modern Warfare*.

EDGAR MENSALVAS, VÍA FACEBOOK

Hemos de decirte que estás de enhorabuena, ya que según confirmó el vicepresidente de marketing de **Sony** Guy Longworth tendremos *COD* para **Vita** este próximo otoño. Lo que no podemos decir todavía es si este será una adaptación de la entrega de sobremesa o se verá un juego totalmente nuevo. Seguramente durante este E3 podamos daros algo más de información.

El retorno de Max y la velocidad táctil

Hace poco que os leo pero me encanta vuestra revista y tengo algunas dudas que querría preguntaros:
1 Me gustaría saber si el juego *Max Payne 3* se parecerá más a un juego *shooter* como los *COD* o tendrá un poco más de aventura estilo *Uncharted*, y si los momentos de pelea serán solo con armas o también cuerpo a cuerpo.
2 También quisiera saber qué puntuacion le disteis, qué tal era y cómo analizasteis el *MotorStorm* para PS Vita (si lo habéis hecho, claro).
Y por último me gustaría comentaros que no vendría mal una página de truquillos a menudo para hacer los juegos más entretenidos

RODRIGO LLORENTE, VÍA EMAIL



El precursor del Bullet Time retorna con una prometedora tercera parte.

1 Si conoces la saga *Max Payne*, sabrás que esta se caracteriza básicamente por la acción y los tiroteos. Respecto a tu pregunta, digamos que tiene aspectos comunes a ambos juegos, aunque cuenta con su propio estilo. Esta entrega promete ser tan adictiva y frenética como cualquier *COD*, aunque de paso tendrá un fuerte componente argumental que nos dará a conocer lo ocurrido a Max para llegar a su estado actual. Eso sí, no esperes ni plataformas, ni *puzzles*, ni nada por el estilo. *Max Payne* es un juego de disparos donde el multijugador cobrará gran relevancia.
2 Por el irrisorio precio de 5,99 € puedes hacerte con ***MotorStorm RC*** para **Vita** en formato descargable. Puede que no tenga la profundidad de los de **PS3** y también se echa en falta un modo multijugador, sin embargo, es bastante adictivo y te permite, al comprarlo, jugarlo tanto en **PSV** como en **PS3**. Un juego notable y muy recomendable. Tomamos nota también de tu sugerencia sobre los trucos, aunque a día de hoy son muy pocos los juegos que cuentan con comandos ocultos para activar secretos, exceptuando algunos títulos como *GTA*.

La vuelta del deporte rey del motor

Saludos a todos los integrantes de la Revista Oficial PlayStation. Mi duda es acerca del nuevo *F1 2012*. Me gustaría que me dijerais cuando va a salir y por qué se retrasa tanto, si la temporada ya ha empezado. Muchas gracias y seguid así, que me encanta leeros.

PEDRO CORELLA, VÍA E-MAIL

Vas a necesitar paciencia, porque hasta septiembre no está anunciado el nuevo simulador de F1 para la temporada 2012. Tal y como ocurrió con la anterior entrega el desarrollo está a cargo de **Codemasters**, con lo que la licencia está a buen recaudo. No sabemos si por decisiones comerciales o simplemente por plazos de desarrollo, pero hasta después de verano no podrás echarle el guante a ***F1 2012***. Ya falta menos...

EL TEMA DEL MES

¿Cuál consideras que ha sido tu mayor hazaña desde que juegas con consolas PlayStation?

Humillando al eterno rival

DOMINGO PEIRO. VÍA E-MAIL.

Mi posiblemente mayor hazaña con PlayStation fue hace unos pocos días con el *FIFA 12*, cuando conseguí nada más y nada menos que en la dificultad Leyenda, ganar con el Accrington contra el Barça por 12-0. La verdad es que me costó bastante, aún me sigue pareciendo extraño conseguirlo, cada vez que se lo digo a un amigo no se lo cree, y algunos pocos que se lo creen se quedan con la boca abierta... Entiendo que les parezca raro. ¿A vosotros no?

Retos imposibles

MARTA LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

Recuerdo la época en la que con mi PSX y sin Internet en casa me pasaba las horas jugando a títulos imposibles, como *The Adventures Of Alundra*, *Tombi*, *Broken Sword* o *Silent Hill* entre otros. En aquella época si te quedabas atascado la única manera de poder avanzar era rezar porque alguna revista se atreviera a publicar una guía y así poder avanzar. Sin embargo yo utilizaba el método del ensayo y error, seguido del empeño hasta que por fin conseguía desentrañar aquel sesudo *puzzle*. Si de alguno estoy especialmente orgullosa es del mencionado *Alundra*; las mentes «enfermas» de Psynogsis idearon un ingente cantidad de sesudos *puzzles* para los cuales tuve que estrujar hasta mi última neurona. Si todavía quedan valientes con ganas de retos, os emplazo a que intentéis acabarlo.

Nuevo tema del mes para el nº138.
¿Qué anuncio del E3 te ha llamado más la atención? ¿Te ha asombrado la feria? ¿Te ha decepcionado?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



SILENT HILL HD COLLECTION
Lamento el poco tiento de ir a comprar este recopilatorio sin informarme previamente, ya que no sabía que únicamente contaba con dos de las tres entregas salidas en PS3. Con respecto a vuestro análisis he de decir que sois algo generosos, ya que viendo imágenes de los títulos originales las diferencias con este *Collection* son prácticamente nulas, además de que tiene errores imperdonables, como desincronización en las voces o incluso texturas borrosas. Lo dicho, demasiado generosos.
MARC VENTOSO. VÍA EMAIL

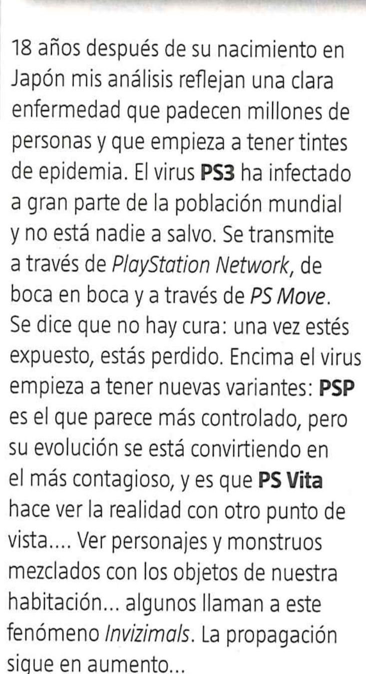
PlayStation Virus



RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL

Todo es **PlayStation**. el virus comenzó a aparecer en Japón, allá por el año 1994 , aunque aquí no llegó hasta un año después. Empezó poco a poco: la vida transcurría normalmente, me levantaba a trabajar como cualquier ciudadano más, mi vida era sencilla, pero según pasaba el tiempo empecé a notar un cosquilleo en mis manos que no se quitaba de ninguna manera. Me recomendaron reposo... Y aquí empezó todo. Sentado, delante del televisor,apareció un objeto gris donde antes se encontraba el DVD, como llegó ahí aún no lo sé. Solo con el roce mis manos dejaron el cosquilleo de lado y se pusieron a temblar, un temblor agradable. Había encontrado el antídoto a mi mal, pero qué equivocado estaba. En poco tiempo pasé de estar 20 minutos a 5 horas, y así progresivamente. Cuando me iba a dormir empezaba a dar vueltas al *puzzle* de *Tomb Raider*, en mi mente se repetían una y otra vez las jugadas de *PES*, la plataforma maldita o cómo adivinar la rutina del jefe final de turno para acabar con él... En mi ADN empezaron a verse dos letras más, «PSADN». Mi mente navegaba por **PlayStation** a la deriva como un barco sin velas y sin motor. Pero algo ocurrió: el mismo virus evolucionó en **PS2**. Sin darme cuenta estaba otra vez inmerso en los mundos paralelos. *Metal Gear* explotó el gen espía que llevo dentro, *SSX* hacía que me pusiera el forro polar en pleno verano y *Gran Turismo* estaba pensado para soñar despierto. Todo fluía a una velocidad vertiginosa.





18 años después de su nacimiento en Japón mis análisis reflejan una clara enfermedad que padecen millones de personas y que empieza a tener tintes de epidemia. El virus **PS3** ha infectado a gran parte de la población mundial y no está nadie a salvo. Se transmite a través de *PlayStation Network*, de boca en boca y a través de *PS Move*. Se dice que no hay cura: una vez estés expuesto, estás perdido. Encima el virus empieza a tener nuevas variantes: **PSP** es el que parece más controlado, pero su evolución se está convirtiendo en el más contagioso, y es que **PS Vita** hace ver la realidad con otro punto de vista.... Ver personajes y monstruos mezclados con los objetos de nuestra habitación... algunos llaman a este fenómeno *Invizimals*. La propagación sigue en aumento...

Toque de atención

ANTONIO VILLAR. VÍA E-MAIL.

Me parecen muy preocupantes los cada vez más insistentes rumores sobre la futura *PS4*. Me refiero, por supuesto, a que de nuevo se elimine la retrocompatibilidad y a que no se podrían jugar productos de segunda mano. Como a muchos otros usuarios, imagino, se me amontonan los juegos pendientes por falta de tiempo. Lo que significa que nos plantaremos en la próxima generación y me tocará tener dos aparatos conectados a mi televisor. Y un amigo no podrá prestarte un juego, porque para el caso, la consola lo reconocería como de segunda mano... Estoy jugando a ***The Saboteur***. Un título que me apetecía probar pese a sus numerosos errores, así que para jugarlo hay que recurrir al mercado de segunda mano. Es decir, que si son ciertos los rumores, nadie podría jugar nunca más con este juego. Pero las características de una consola son una elección comercial que afectarán a nuestras vidas durante años. Ojalá la perspectiva de una masa enfurecida haga cambiar de opinión a **Sony** -y a otros-, y nos dejen seguir jugando a lo que queramos. Y con una sola consola conectada al televisor.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

9,3

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
FELIPE VITO. VÍA E-MAIL
Después de ver el lamentable *reboot* a manos de un nuevo «emo» Dante, la salida de esta trilogía es maná para mi **PS3**. A ver si los de **Capcom** recuerdan cómo era el verdadero Dante y se olvidan del desarrollo del sacrílego *DMC*.



YAKUZA DEAD SOULS
LIDIA MARTÍNEZ. VÍA EMAIL
Lo último que se me hubiera ocurrido ver dentro de mi consola es un juego que enfrentase a mafiosos de la Yakuza contra zombis. Se sale un poco de la tónica habitual de la saga, aunque he de decir que el resultado es muy divertido.



5,5

BLADES OF TIME
FERNANDO AGUIRRE. VÍA EMAIL
Gracias al alquiler he podido probar este juego de acción para el que tenía bastante reservas. Aunque al principio es entretenido, cuando le echas unas horas se hace repetitivo. Para mi gusto está por debajo de los referentes del género.







1 N

MAX PAYNE 3
evaluación 9,6
Repasa la vida de un héroe urbano en un título donde necesitarás oír el silbido de las balas.
Rockstar 65,95€. +18 años jugado ☐



2 ↓

MASS EFFECT 3
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil: la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐



3 N

DRAGONS DOGMA
evaluación 9,3
El Dragón Legendario te reta en un ambicioso juego de rol que hará sombra al propio Skyrim.
Capcom 59,95€. +18 años jugado ☐



4 ↓

STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más adamados se retan cara a cara; la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años jugado ☐



5 ↓

FINAL FANTASY XIII-2
evaluación 9,4
Tras salvar al mundo de su trágico final, descubre cuál fue el destino de nuestra heroína Ligthning.
Square Enix 61,50€. +16 años jugado ☐



6 ↓

FIFA STREET
evaluación 9,0
EA Sports sigue en forma y lo demuestra a base de regates con el renovado juego de fútbol callejero.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años jugado ☐



7 ↓

CATHERINE
evaluación 9,2
Nada mejor que una rocambolesca historia llena de puzzles y situaciones amorosas para variar un poco.
Deep Silver 59,99€. +18 años jugado ☐



8 ↓

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
evaluación 9,2
Un inspirado y completo juego de rol que revoluciona el sistema de combate de su género.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐




9 ↓

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
evaluación 8,6
Vive los acontecimientos paralelos a Resident Evil 2 con ayuda de un comando de «limpieza zombi».
Capcom 59,95€. +18 años jugado ☐



10 N

SORCERY
evaluación 8,9
Una aventura fantástica que se convierte en la mejor excusa para comprar Move si aún no lo tienes.
Sony C.E. 39,99€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



MAX PAYNE 3
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES

FIFA 12
EA SPORTS
49,95€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PS MOVE



SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF




DRAGON'S DOGMA PS3
DARK SOULS PS3
MAX PAYNE 3 PS3
CATHERINE PS3
MASS EFFECT 3 PS3

NEMESIS




GRAVITY RUSH PS Vita
MGS: HD COLLECTION PS3
PROTOTYPE 2 PS3
YAKUZA DEAD SOULS PS3
GOD HAND PS2

LLOYD



DRAGON'S DOGMA PS3
MASS EFFECT 3 PS3
MAX PAYNE 3 PS3
DISGAEA 3: AOD PS Vita
BAYONETTA PS3

ANNA



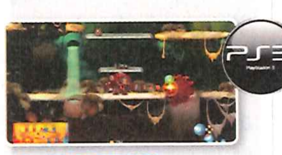
SORCERY PS Vita
LEGO HP AÑOS 5-7 PS Vita
UNCHARTED: E.A.D.O. PS Vita
RAYMAN ORIGINS PS Vita
THE J&D TRILOGY PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **AC: REVELATIONS** (PRECIO ESPECIAL-UBISOFT)
2. **SNIPER ELITE V2** (505 GAMES)
3. **FIFA 12** (PRECIO ESPECIAL-EA GAMES)
4. **PES 2012** (PRECIO ESPECIAL-KONAMI)
5. **COD: MODERN WARFARE 3** (PRECIO ESPECIAL-ACTIVISION)
6. **F1 2011** (PRECIO ESPECIAL-CODEMASTERS)
7. **GRAN TURISMO 5** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **NFS: THE RUN** (PRECIO ESPECIAL-EA GAMES)
9. **FIFA STREET** (EA GAMES)
10. **NBA 2K12** (PRECIO ESPECIAL-2K GAMES)

Store

1. UEFA EURO 2012
2. SKULLGIRLS



3. AWESOMENAUTS

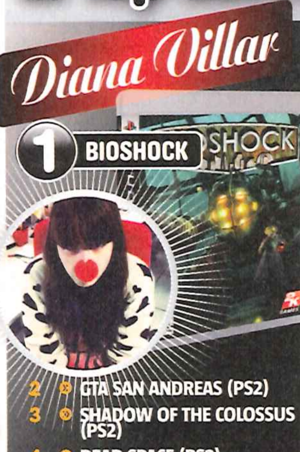


4. JOURNEY



5. SHANK 2

El Top de... Diana Villar



1. BIOSHOCK
2. GTA SAN ANDREAS (PS2)
3. SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2)
4. DEAD SPACE (PS3)
5. GOD OF WAR 3 (PS3)
6. KINGDOM HEARTS (PS2)
7. POP LAS ARENAS DEL... (PS2)
8. ICO (PS2)
9. LITTLE BIG PLANET (PS3)
10. ESCAPE PLAN (PSV)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO** (SONY C.E.)
2. **FIFA FOOTBALL** (EA SPORTS)
3. **MORTAL KOMBAT** (WARNER BROS)
4. **DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION** (NAMCO BANDAI)
5. **VIRTUA TENNIS 4: EWT** (PRECIO ESPECIAL-SEGA)
6. **MR: ROAD TRIP** (SONY C.E.)
7. **FORMULA 1 2011** (CODEMASTERS)
8. **UNIT 13** (SONY C.E.)
9. **RAYMAN ORIGINS** (UBISOFT)
10. **DUNGEON HUNTER** (UBISOFT)

LOS MEJORES DE...



AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN

WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

DEPORTES



FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



RESISTANCE: BS
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



RAYMAN ORIGINS
UBISOFT
39,99€ +7

ON-LINE



MODNATION RACERS: ROADTRIP
SONY C.E.
39,99€ +7

RPG

DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
40,99€ +12





1 =
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación 9,3
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



2 N
RESISTANCE: BURNING SKIES
evaluación 9,0
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



3 =
WIPEOUT 2048
evaluación 9,0
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



4 =
FIFA FOOTBALL
evaluación 9,1
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐



5 =
RAYMAN ORIGINS
evaluación 9,0
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



6 N
MORTAL KOMBAT
evaluación 8,8
Golpes, sangre y, sobre todo, fatalities donde te apetezca. ¿Qué más se puede pedir?
Warner Bros. 49,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación 9,1
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐



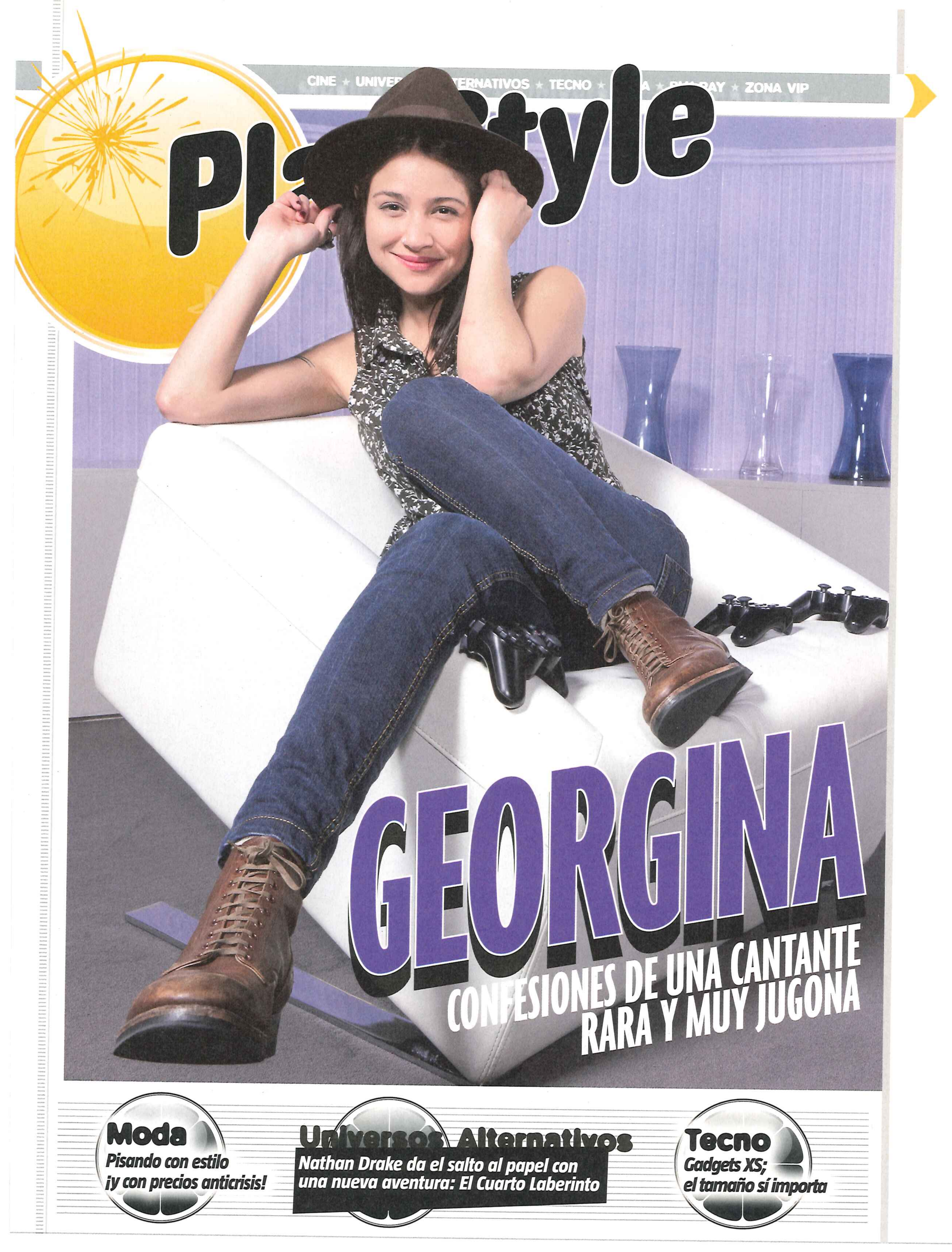
8 =
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
evaluación 9,2
Los 50 luchadores y toda la acción del juego de PS3, ahora en la palma de tu mano.
Capcom. 45,99€. +12 años jugado ☐



9 N
DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación 8,2
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 40,99€. +12 añosjugado ☐



10 =
LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
evaluación 7,8
El mago más famoso sigue aliado con Lego para divertir a los niños en Vita.
Warner 40,99€. +7 años jugado ☐



CINE
TECNO
ZONA VIP
GEORGINA
CONFESIONES DE UNA CANTANTE RARA Y MUY JUGONA
Moda
Pisando con estilo ¡y con precios anticrisis!
Universos Alternativos
Nathan Drake da el salto al papel con una nueva aventura: El Cuarto Laberinto
Tecno
Gadgets XS; el tamaño sí importa


GEO
SONY

RGINA

Confiesa que durante la etapa creativa de su primer disco Ensayo y Error, gran parte del tiempo la dedicaba a jugar a Pro Evolution Soccer y, por eso, en el EP Casi aparece en la portada con un mando de la Play. Otros juegos que le apasionan son Rock Band -siempre se pide tocar el bajo-, y Obscure, del que destaca su Banda Sonora.

Una mañana con la cantante más «rara» y descubrimos que entre las líneas de las letras de sus canciones hay mucha influencia de Rock Band, PES y Obscure. Georgina nos cuenta su estrecha relación con los videojuegos.

Con un estilo muy peculiar y una dulce voz, Georgina consigue hacerse un hueco en la cada vez más difícil industria musical con *Rara*, un disco que hay que escuchar y saborear lentamente para poder degustar esos pequeños matices que le hacen especial. Matices que ha ido forjando a lo largo de los años, tras renunciar al éxito del que gozaba en Venezuela (su país natal): ***«Tenía un dúo de gran éxito y la promo nos hizo venir a España; aquí no encajamos pero yo quise quedarme, por amor y porque me gustaba la autenticidad musical que se vivía aquí. Pensaba que me iba a comer el mundo, pero enseguida tropecé con la dura realidad»***, explica con nostalgia y pesar la cantante. Tuvo que trabajar de teleoperadora y de figurante en la tele para poder seguir luchando por lo que más quería, la música. Y mientras esperaba su oportunidad, haciendo maquetas desde casa, despejaba la mente jugando con la **Play**. Por eso, en su primer disco *Casi* (EP, con cinco canciones) aparece en la portada con un mando de **PlayStation**: ***«He forjado mi música a golpe de DualShock (risas) y durante aquellos años aprendí mucho de los videojuegos»***. Confiesa que le apasiona *Pro Evolution Soccer*: ***«Cada entrega me sorprende más gráficamente, a veces tienes la sensación de estar viendo un partido de fútbol de verdad»***. Con *Obscure* descubrió que la música es lo que hace que un juego forje la memoria sensorial... ***«Una buena melodía es como un buen perfume; cada vez que escucho la música del menú principal de Obscure, recuerdo ciertos pasajes y niveles del juego»***. Y de juegos como *Rock Band* destaca la capacidad que tienen para hacer aprender al jugador una disciplina, en este caso la de ser músico. ***«Conozco a un músico de un grupo que aprendió a tocar la batería con un videojuego...»***, explica Georgina refiriéndose a Doc, nuestro colaborador ocasional especializado en *beat'em-up* y que ahora recorre la geografía española a golpe de batería con *Despistaos*. ***«Sería genial que mi música saliera en un videojuego. Zentric, Despistaos, Amaral... Todos tienen alguna canción en distintos SingStar; se trata de una franquicia que ha revolucionado el mundo de los videojuegos al conseguir que todo tipo de usuarios -indistintamente de la edad y sus gustos- jueguen. Una filosofía que tiene que ver mucho con mi música; mi sueño es que la gente disfrute escuchando Rara, Voy a estar bien, Tarde, muy tarde... y los demás temas de mi último disco»***, cuenta Georgina. Una trayectoria profesional y personal que nos gusta, especialmente por eso, por estar abierta a todo tipo de influencias, sobre todo la de los videojuegos. Tal es así que para presentar sus nuevas canciones se fue a la *Gotham City* que hay en el Parque Warner. Sin duda, nos parece una mezcla maravillosamente «rara».

«Una buena melodía en un videojuego es como un buen perfume, que forja la memoria sensorial»

¿A qué juega Georgina?

Pro Evolution Soccer es el juego al que más ha dedicado horas jugando con sus compañeros de la banda. «Es increíble el realismo de las últimas entregas, hasta los movimientos de los jugadores son auténticos. Simplemente es verles correr o hacer ciertos gestos y sabes quiénes son», explica la cantante.



POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA









MILLENNIUM

LOS HOMBRES QUE NO AMABAN A LAS MUJERES

David Fincher adapta el best seller de Stieg Larsson para el público yanqui, sin omitir ni un detalle sórdido



La huella de David Fincher, y por qué negarlo, nuestra maliciosa curiosidad por comparar versiones, son los principales alicientes para acercarse a este *remake made in* USA de la película sueca de 2009. El libro de Stieg Larsson está magníficamente adaptado en el guión del gran Steven Zaillian, sin obviar ni suavizar ninguna de las duras secuencias del original (una decisión valiente, por parte de Fincher y los productores). Daniel Craig ofrece un Mikael Blomkvist bastante convincente, pero seguimos prefiriendo a Noomi Rapace para el papel de Lisbeth Salander. Y eso que Rooney Mara (casi irreconocible, con las cejas decoloradas y varios kilos de piercings) se esfuerza por dar vida a la *hacker* tatuada. Entre los alicientes de la versión BD, la posibilidad de disfrutar del audio en catalán, y descubrir extras sorprendentes, como una grabación, con cámara oculta, de Mara recorriendo LA caracterizada de Salander.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆



Director: **David Fincher** Reparto: **Daniel Craig, Rooney Mara, Stellan Skarsgärd.** Distribuye: **Sony Pictures**
19,95 € (2 Blu-ray), 15,95 € (DVD)

IMMORTALS

Dioses estilosos y batallas pictóricas



En la obra del hindú Tarsem Singh (ya sea dirigiendo videoclips como *Losing my religion* para REM, y películas como *La Celda* o la reciente *Blancanieves: Mirror, Mirror*) la estética está por encima de todo. Sus obras parecen cuadros en movimiento, e ***Immortals*** no es una excepción. Concebida bajo la fiebre por el péplum épico a lo *300*, explota a conciencia la croma y el ordenador para recrear escenarios de una belleza imposible, sobre los que transcurre la clásica historia del héroe (Henry Cavill, el próximo Superman) y el villano (Mickey Rourke); básicamente una reinterpretación bastante libre del mito de Teseo y el Minotauro. Hay batallas multitudinarias, cruentos combates a espada y un sorprendente panteón de dioses griegos, que parecen modelos posando para El Divino de Ibiza. Y si quieres un plus de espectacularidad, apuesta por la edición en *Blu-ray* 3D.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Tarsem Singh** Reparto: **Henry Cavill, Mickey Rourke, Stephen Dorff, Freida Pinto, Luke Evans, John Hurt, Isabel Lucas.** Distribuye: **Universal**
24,95 € (BD+Copia digital) 29,95 € (BD+BD3D+Copia digital) 18 € (DVD)





XP3D

Sustos a medias y chicha al completo, bendecida por las 3D



Si te gusta pasar miedo, abstente; y si te van los hechos paranormales, también. En esta peli no encontrarás nada de eso, más bien lo contrario: su puesta en escena, lo intenta, pero al final te termina entrando la risa tonta al comprobar una vez más que el simple hecho de llevar a la gran pantalla a las jovenzuelas televisivas *made in Spain* vale de pretexto para hacer una película de género, y en 3D. Una tercera dimensión innecesaria para el terror que promulga y, sin embargo, muy necesaria para el prodigioso «talento» del reparto femenino que resalta, más que sus dotes interpretativas, sus dotes físicas.

Película ★★☆☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Sergi Vizcaíno**
Distribuye: **Sony Pictures**
19,99 € (Blu-ray 3D + 2D)
14,99 € (DVD)



CRIADAS Y SEÑORAS

Regreso al pasado racial

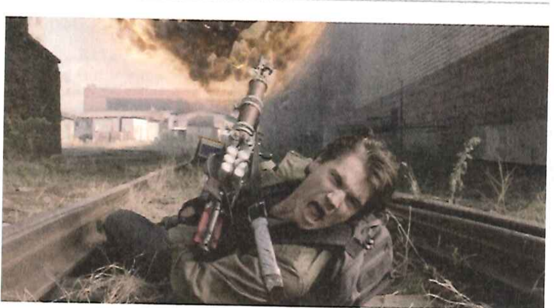


Aunque toca inevitablemente la fibra sensible del espectador, no llegará a la extenuación lacrimógena de *El Color Púrpura*. La obra de Tate Taylor muestra cómo hace años los niños blancos eran criados por niñeras negras, y cómo estas eran «mal-tratadas». Una visión que no deja indiferente a nadie, con un tono cálido y respetuso fiel a la novela original de Kathryn Stockett, y con un guion flojete -a veces-, pero que queda enmascarado por la magnífica interpretación de Davis y Spenser.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Tate Tylor**
Distribuye: **Dreamworks**
21,99 € (BD)
14,99 € (DVD)





LA HORA MÁS OSCURA

Bicharracos eléctricos arrasan Moscú, o cómo hacer turismo en tiempo de crisis



Timur Bekmambetov es un ruso chiflado que, además de rodar el *thriller* épico *Guardianes de la noche* y secuela, firmar la divertidísima *Wanted* y hacer que todos nos preguntemos qué puede salir de un concepto como *Abraham Lincoln: Cazador de Vampiros*, en 2011 produjo ***La Hora Más Oscura***. El resultado es algo más reposado que sus películas, pero no le falta energía: un puñado de jóvenes reunidos en Moscú por distintos motivos acaban siendo los últimos bastiones de la resistencia contra unas criaturas alienígenas, feroces, implacables y hechas de electricidad.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Chris Gorak**
Reparto: **Emile Hirsh, Olivia Thirlby**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
29,99 € (BD+BD3D+DVD+ Copia Digital)
21,99 € (BD+DVD+ Copia Digital)

NOTICIAS



MÁS CLÁSICOS DISNEY PARA TU COLECCIÓN BD

Desde el 9 de Mayo, podrás encontrar en tu tienda favorita tres de los clásicos **Disney** que faltaban por dar el salto a la alta definición: ***Tarzan***, ***Pocahontas*** y ***Tod & Toby***. Las secuelas de estas dos últimas también hacen su debut en BD. Y ojo, porque el próximo otoño llegará la edición *platinum* BD de otro clásico: ***La Cenicienta***.



LOS AGENTES K Y J, EN ALTA DEFINICIÓN

Para celebrar el estreno en cines de la tercera parte de *Men in Black*, **Sony Pictures HE.** lanza en *Blu-ray* las dos primeras entregas, con un buen cargamento de extras, algunos de ellos creados especialmente para esta edición. Y a un precio irresisible: 11,95€ c/u.



POR FIN, EN ESPAÑA

Tras una larga espera, el *pack* en BD que reúne la antología con las cinco películas del hombre de acero (incluyendo el montaje de *Superman II* de Richard Donner) llegará por fin a España de la mano de **Warner Bros.** Prometen que llegará a las tiendas el próximo junio.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

PlayStyle

Cine



BLANCANIEVES Y LA LEYENDA DEL CAZADOR

Los cuentos de hadas están de moda, como demuestra la segunda película del año basada en este clásico de los Grimm



Director
Rupert Sanders
Reparto
Kristen Stewart, Charlize Theron, Chris Hemsworth
Género
Aventuras
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Universal
snowwhiteandthehunts-man.com

En *Blancanieves* (*Mirror, mirror*), el director Tarsem Singh convirtió el relato original en una fiesta de bailes y colores que tenía tanto que ver con Alicia en el País de las Maravillas como con el cuento de la manzana envenenada. Solo unos meses después llega otra nueva película que invoca a los hermanos Grimm, pero ***Blancanieves y la leyenda del cazador*** es algo diferente a lo que hemos visto hasta ahora: una cinta bélica de acción.

La idea de esta superproducción es olvidar que alguna vez hubo una versión **Disney** del cuento y lanzarle al espectador toda la épica sucia que pueda soportar. Por ejemplo, aquí la Reina (Charlize Theron) es una dictadora sin escrúpulos que no quiere matar a Blancanieves (Kristen Stewart) por ser más guapa que ella, sino porque una profecía la identifica como la futura heredera del reino. La estrategia es parecida a la que emplearon Ridley Scott y Russell Crowe con su adaptación de *Robin Hood*: olvidarse del mito y acercarse al realismo todo lo que sea posible, aunque en ***Blancanieves*** sigue apareciendo un espejo mágico y, por supuesto, un grupo de enanos auxiliadores. A los fans de *Los Vengadores* les gustará saber que el encargado de encarnar al cazador del título es el mismísimo Thor, Chris Hemsworth, aunque el papel estuvo a punto de ser interpretado por Viggo Mortensen.

INFILTRADOS EN CLASE

Dos policías ineptos vuelven al instituto: cuidado con ellos

Antes de que Tim Burton se fijase en él, Johnny Depp protagonizaba una serie de televisión que, como confesó más tarde, detestaba profundamente: *21 Jump Street*, que en España se tradujo como *Jóvenes policías*. ¿Su concepto? Unos jóvenes policías (no se devanaron los sesos con la traducción) se infiltran en un instituto para cortar de raíz la criminalidad juvenil. El hecho de que hayan adaptado la serie a la gran pantalla no debería ser, por tanto, motivo de alegría... pero lo es. Primero, porque sus responsables entienden que la única manera de hacer un *remake* del proyecto es tomándoselo a pitorreo. Segundo, porque han conseguido hacer de ***Infiltrados en clase*** una de las comedias clave de la temporada (o del año). La química entre Jonah Hill y el fornido Channing Tatum te matará de risa.





Director
Phil Lord y Chris Miller
Género
Comedia
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
21jumpstreet-movie.com

OTROS ESTRENOS

PROYECTO X



La juerga que acaba con todas las juergas

¿Crees que sabes lo que es petarlo? No, no lo sabes: el director de *Resacón en Las Vegas* produce esta comedia desmadrada sobre una fiesta de instituto que casi acaba en conflicto militar.

MEN IN BLACK 3



Vuelven con estilo ¡Y en 3D!

Will Smith vuelve a hacer lo que mejor sabe: un *blockbuster* veraniego destinado a arrasar en taquilla. La tercera entrega de los Hombres de Negro tiene viajes al pasado y algunas paradojas añadidas.

EL ENIGMA DEL CUERVO

Edgar Allan Poe, investigador a sueldo

El brillante escritor, interpretado por John Cusack, se enfrenta a un asesino en serie que está reproduciendo sus relatos más macabros.

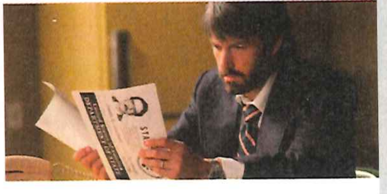
TRÁILERS



THIS IS 40

www.thisis40movie.com

¿Os acordáis de cómo acababa Lío embarazoso? Nosotros tampoco, pero su director (Judd Apatow) ha rodado lo que él mismo define como «una especie de secuela» sobre la cuarentena.



ARGO

www.argothemovie.com

Ben Affleck dirige, protagoniza y produce este *thriller* sobre el rescate de seis diplomáticos norteamericanos en el Irán de 1979. ¡Ben quiere un Oscar!

POR NOEL CEBALLOS

PlayStyle

Universos alternativos



UNCHARTED
EL CUARTO LABERINTO

Autor: **Christopher Golden**
Editorial: **Timunmas**
Nº páginas: **240**
PVP: **13 €**

Nathan Drake se enfrenta a misterios arqueológicos también en papel

No iba a ser nuestro arqueólogo mal encarado favorito, Nathan Drake, el que se escapara de esta sana costumbre de prodigar a nuestros personajes y series de cabecera en otros medios ajenos al videojuego. ***El Cuarto Laberinto*** es la primera novela que aparece publicada basada en el trepidante mundo de *Uncharted*, escrita por Christopher Golden, un veterano autor curtido en los campos de la aventura, el terror, la fantasía y el suspense. Un poco de todo esto nos encontramos en este relato que verá a Drake enfrentado al misterio del Laberinto de Dédalo, el mítico laberinto que contenía al Minotauro. Que aquí, además, promete contener secretos y tesoros de otro mundo. Siempre que el avezado aventurero, nuestro Drake en este caso, supere los misterios y retos ante él, y un ejército de terroríficos guerreros, ya puestos. Una novela de género que hará las delicias de quienes han devorado cada entrega de *Uncharted* y todos aquellos aficionados a la aventura «indiana-jonesca» más clásica.

LIBROS



La opción B
Un recorrido vital por los 90

De un periodista más que capaz en lo suyo, que lleva muchos años dedicándose a levantar piedras y curiosear donde normalmente se curiosea poco, con pasión y oficio por lo musical, madrileño y con esa misma curiosidad por los rincones y costumbres de su ciudad, no podía esperarse más que una novela debut que buceara en lugares poco transitados y lugares no tan comunes, ofreciendo un retrato del Madrid y la España de los 90 tan particular como sus locales y sus bandas sonoras, o sus referentes cinematográficos (también sus drogas). El relato se desarrolla a un ritmo trepidante y con un estilo realmente cortante.

Autor **Pedro Bravo**
Editorial **Temas de hoy**
P.V.P. **19 €**

Siempre Vengadores: La guerra del destino
No hay paz para los vengadores

Mientras aún nos frotamos los ojos preguntándonos qué demonios ha pasado ante nosotros en la pantalla del cine, y nos limpiamos las babas con el peliculón de *Los Vengadores* que se ha marcado un Joss Whedon en estado de gracia, no está de más asomarse a algunas de las reediciones de material clásico y reciente del súper-grupo que **Panini** está lanzando al mercado. Como, por ejemplo, este integral de la maxi-serie ***Siempre Vengadores*** que recopila los 12 números que nos regalaron Kurt Busiek y Carlos Pacheco. Vengadores de ayer y hoy en una trama que destila amor y nostalgia.

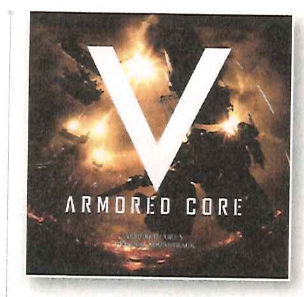


Autor **Kurt Busiek, Carlos Pacheco**
Editorial **Panini**
P.V.P. **15,95 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

TWISTED METAL
VARIOS
★★★☆☆

Un compacto de veinte temas engalanados con una convincente (y conveniente) careta *Heavy Metal* es el regalazo que **Sony** ha hecho a los melómanos enamorados de la serie *Twisted Metal*. Lo bueno es que la ingente cantidad de músicos implicados en la elaboración del disco ha traído al mismo gran variedad de estilos hermanados entre sí por una compatibilidad guitarrera: rock instrumental pasado de vueltas, alguna hemorragia electrónica ocasional... (8,99 €). iTunes Store



ARMORED CORE V
Varios
★★★★☆

Dinámica y ruidosa como un elefante bailando en una cacharrería, explosiva como un choque de trenes y tan rítmica y transparente como un reloj desbocado que muestra impúdicamente su maquinaria. Este inesperado sorpresón con forma de partitura no es más que un puñado de interjecciones musicales conectadas entre sí mediante un murmullo sintetizado que discurre a pepinazo limpio, pero dada la despampanante calidad del conjunto, nos basta y sobra con eso (30 €). yesasia.com



HAWKEYE
Vengaboy

Ojo de Halcón no tuvo su propio filme como miembro del equipo Los Vengadores, pero Side Show le hace justicia con esta fantástica figura. Articulada y terminada al detalle como lo están todas las de la marca, incluye multitud de accesorios intercambiables.

Distribuidor: **Hot Toys**
Tamaño: **30,5 cm.**
Precio: **189,99 $**



BATMAN
By Gary Frank

Espectacular busto creado por el escultor de figuras de acción Jean St. Jean, basado en los diseños del dibujante Gary Frank del Caballero Oscuro.

Distribuidor: **DC Direct**
Tamaño: **15 cm.**
Precio: **77 €**





POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

LIARA T'SONI
Mass Effect 3

Por mucha figura femenina que tenga, Liara es un alien sin sexo determinado, lo que lleva a Kotobukiya a afirmar que es el primer personaje «no femenino» de su línea Bishoujo (apariencia «estilo manga»).

Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **25,4 cm.**
Precio: **59,99 $**



JASP

Jóvenes, aunque sobradamente preparados. Así son las nuevas promesas del fútbol del equipo juvenil del FC Barcelona, quienes pisan fuerte con la nueva colección de adidas NEO.



Con un diseño running, Sandro Ramírez calza una de las NEO más originales. **68 €**

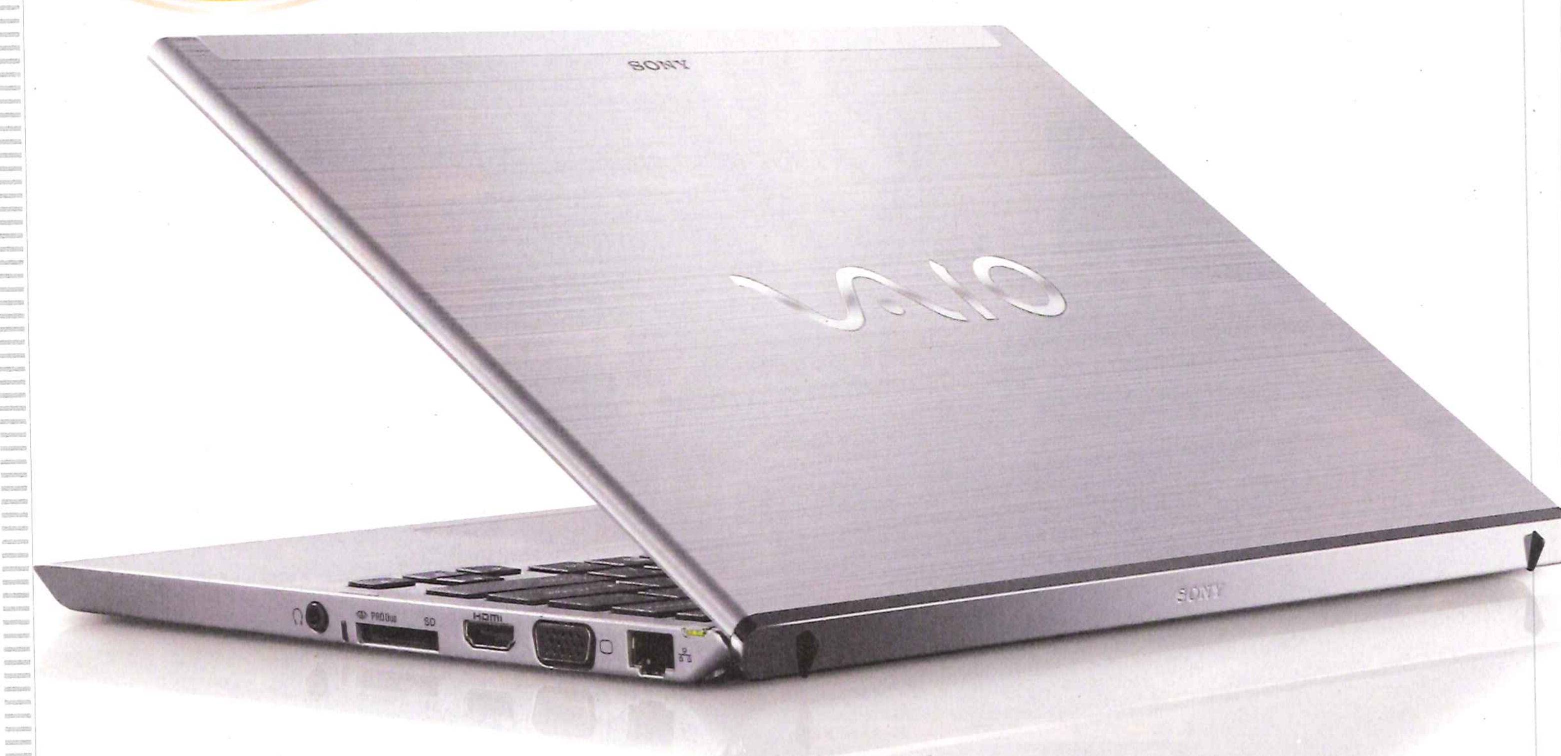
Miguel Ángel Sáiz luce unas zapatillas que combinan lona negra y piel blanca. **66 €**

Pol Calvet lleva estas deportivas de piel, con detalles en plata en las bandas. **66 €**

En piel y nylon azul añil son las que lleva Fernando Quesada. **58 €**

Álex Grimaldo lleva unas NEO tipo skater, en piel de color negro y detalles en blanco y plata . **68 €**

Todo lo que necesitas para estar a la última



ULTRABOOK

VAIO T13

Para aquellos que no pueden vivir sin su ordenador está pensado este ultrabook, que así es como lo denomina Sony por ser, además de compacto, ultra rápido. Con una pantalla de 13" y un peso de apenas 1,5 Kg, gracias a que el chasis está fabricado en aluminio y magnesio, el Vaio T siempre está listo para la acción debido a su procesador Intel Core i3-2367M, con 4 GB de memoria RAM. En cuanto a conexiones físicas, ofrece salida HDMI, ranura para tarjetas de memoria, puerto Ethernet, dos puertos USB 2.0 y otro 3.0 con carga, y webcam. Posee conectividad Wi-Fi y Bluetooth. **850 €** www.sony.es

WAKE UP!

ENERGY DOCKING 100

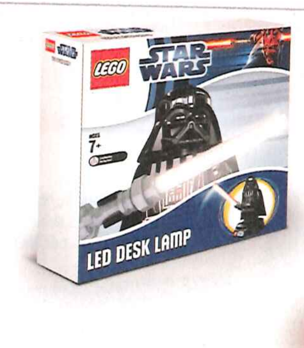
Saca el máximo partido a tu iPhone o iPod con este dock. Tiene función de radio despertador, por lo que podrás despertarte escuchando tu emisora favorita, o bien con la música que tengas almacenada en tu smartphone o MP3. Los altavoces que equipa son de calidad, con una potencia de 4 Vatios. Y todo ello mientras tu dispositivo recarga la batería. **49,99 €** www.energysistem.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

LÁMPARA LEGO SW

Nunca nos cansaremos de decir que, para el merchandising, unir franquicia y juguetera exitosas es una vuelta de tuerca muy fructífera; aquí se ejemplifica en forma de lámpara de Darth Vader versión Lego, con sable láser de LED.
49,99 $ www.entertainmentearth.com

LO MEJOR DEL MES EN...

Accesorios para PS3 y PSP



Original Gamepad para PS3, inalámbrico y con batería recargable, de inspiración del popular juego Angry Birds. Herederos de Nostromo. 39,99 €.
★★★★





Kit para PSP-PS Vita compuesto por 16 accesorios personalizados bajo la licencia de Space Invaders (bolsa de transporte, 4 cajas para juegos, auriculares...). Indeca. 24,95 €.
★★★







Pantalla 3D de 24" con soporte, incluye dos gafas 3D, un cable HDMI y dos juegos: Killzone 3 y Gran Turismo 5. Sony. 499 €.
★★★★★



INSTANTÁNEAS AL LÍMITE

OPTIO WG-2

Para amantes de la aventura. Esta cámara, con geolocalizador -GPS integrado- te permitirá hacer todo tipo de fotos sin temer por su integridad. Es resistente a las caídas de hasta 1,5 metros, sumergible hasta 12 m. y soporta la presión de 100 Kg. gracias a su robusto cuerpo de aluminio ultra resistente. Posee una pantalla de 3", zoom gran angular 5x, realiza vídeos Full HD y fotos de 16 MP. 159 € www.pentax.es

COMPACTO

OPTIMUS L3

No falla el mes que las diferentes compañías lancen un nuevo smartphone. Este que nos ocupa, con tecnología Android, nos gusta en especial por ser bastante compacto, sin necesidad de sacrificar el tamaño de la pantalla (con 3,2"). Además, posee un diseño ligeramente cuadrado, lo que lo diferencia del resto de dispositivos del mercado. En contra, la cámara que lleva integrada, que es de apenas 3 MP. 159 € www.lg.com/es

MINI PROYECTOR

PELD-W200

Proyector ultra compacto y de bajo consumo. Cabe en la palma de la mano (130 × 126 × 32 mm) y tan solo pesa 420 gr. Con tecnología LED y 250 lúmenes de brillo, es capaz de proyectar una pantalla de 40 pulgadas a una distancia de 1 metro. Lleva lector de tarjetas de memoria y puerto USB. La resolución nativa es de 720p y está preparado para las 3D. Incluye dos altavoces de 2 W. 439 € www.viewsonic.com



Un poco de cariño y algún caprichito nunca vienen mal

Lo reconocemos, somos un poco caprichosos y de vez en cuando nos gusta invertir en nosotros mismos. Aquí tenéis nuestras últimas adquisiciones.

Brunotype 2



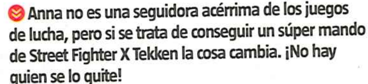
Para que luego digan que jugar no tiene consecuencias... El bueno de Nemesis se ha dado tal paliza jugando a Prototype 2 y zampando montados de longaniza griega que sus propias vísceras han iniciado una huelga para pedir más horas de descanso para su dueño y una dieta equilibrada a base de tréboles en almíbar. ¡Nos ha dejado el suelo perdidito!

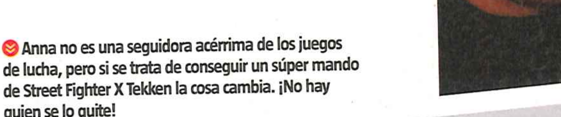
Si te vas de viaje, te vas con dignidad. Eso es lo que pensó Lucky a la hora de adquirir esta impactante maleta de R2-D2 de Salvador Bachiller.



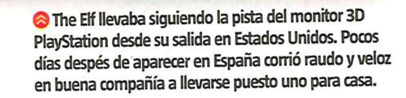
María Emegé es toda una artistaza y seguidora de los Final Fantasy entre otras muchas cosas. Esa camiseta que señala orgullosa muestra su propia ilustración de Cloud. ¡A que mola!

Lo que John Tones porta en sus manos es el original de una de las portadas de Retro de la querida y nunca olvidada Xtreme, que compró a su autor y que ha enmarcado para la posteridad. ¡Qué entrañable!

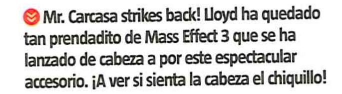




Anna no es una seguidora acérrima de los juegos de lucha, pero si se trata de conseguir un súper mando de Street Fighter X Tekken la cosa cambia. ¡No hay quien se lo quite!



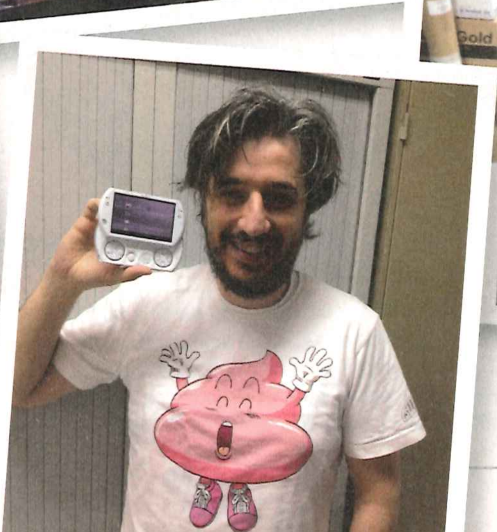
The Elf llevaba siguiendo la pista del monitor 3D PlayStation desde su salida en Estados Unidos. Pocos días después de aparecer en España corrió raudo y veloz en buena compañía a llevarse puesto uno para casa.



Mr. Carcasa strikes back! Lloyd ha quedado tan prendadito de Mass Effect 3 que se ha lanzado de cabeza a por este espectacular accesorio. ¡A ver si sienta la cabeza el chiquillo!



Poquito antes de actuar en Torrelavega, los miembros de Despistaos nos han confesado que han invertido los beneficios de sus últimos conciertos en unas PS Vita. Les enviamos un fuerte abrazo a todos (pobres, tienen que soportar a Doc).



Nemesis está ahorrando para decorar con mármoles la terraza de la cocina así que ahora solo acepta regalos, nada de gastos. Esa PSPgo blanca tan mona que sujeta con gallardía se la regalaron Tomás y Halo Di.